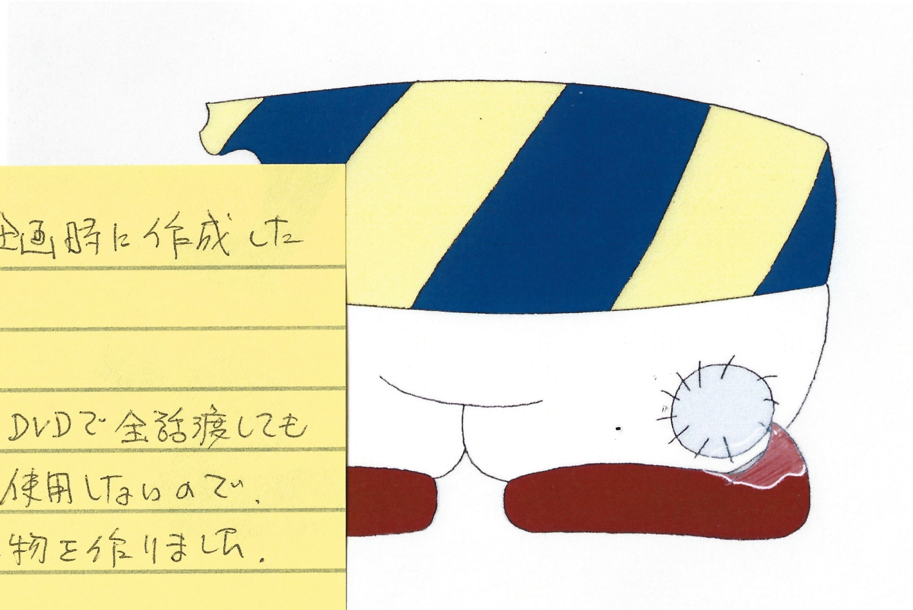
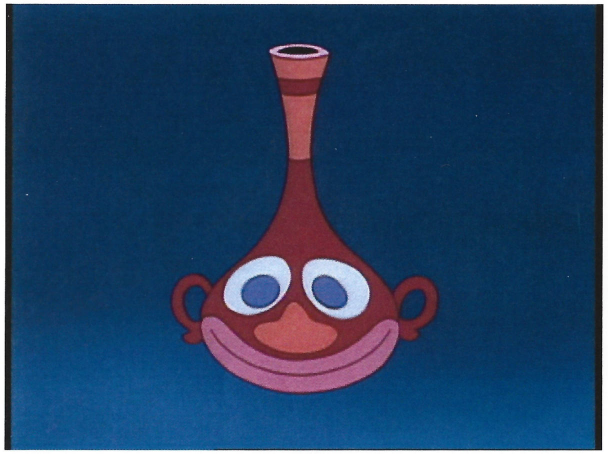
ハクション大魔王

～～キャラクター～基礎情報～～







実写化の企画時に作成したモノです。

実写スタッフはDVDで全話渡しても
テイストしか使用しないので、
設定書みたいな物を作りました。

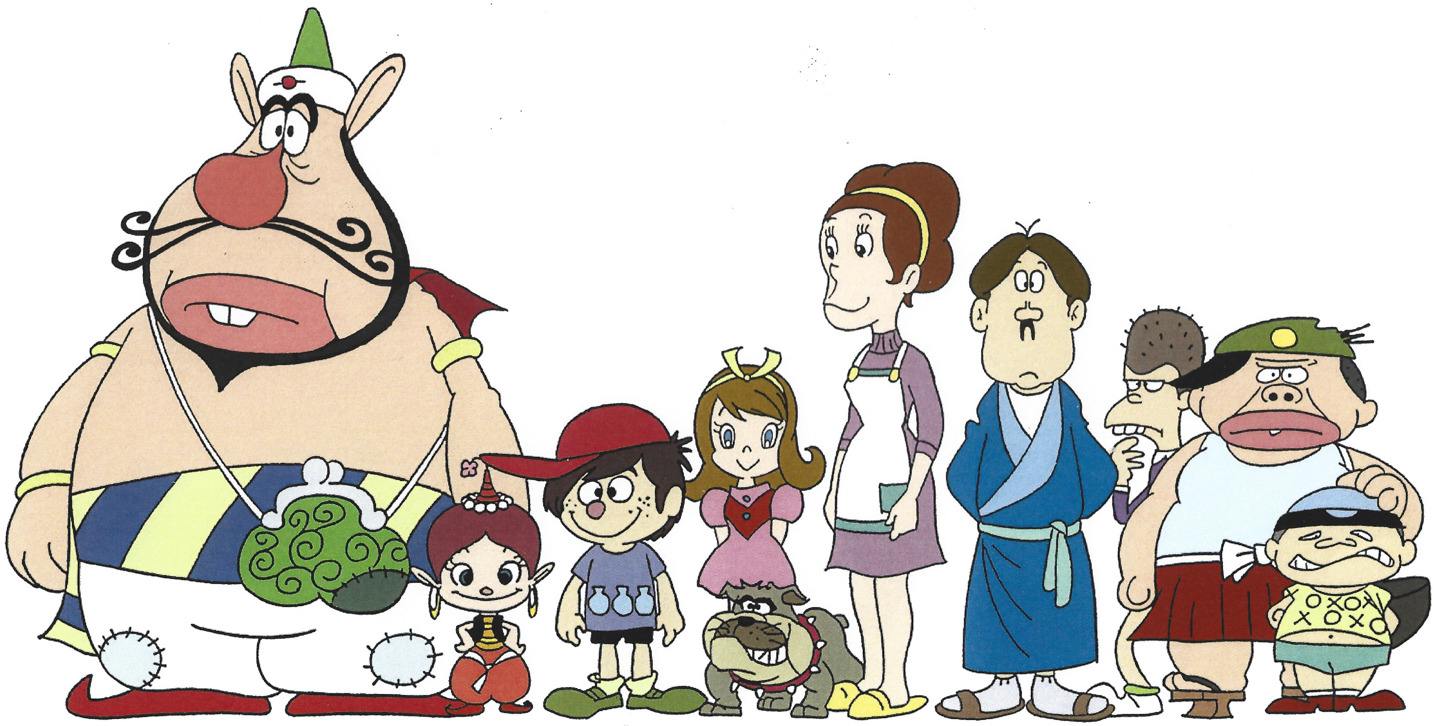
年齢の考え方 人の10倍

2011.09.01　作成・編集／長尾けんじ（ライツ開発部）

・大魔王のしゃくと゛ 人間界は
修業の場

ハクション大魔王

～～キャラクター～基礎情報～～



「ハクション大魔王」
放送期間●1969年10月5日
～1970年9月27日
放送形式●15分1話完結
放送話数●全52回（全104話）

1969年に放送がスタートした「ハクション大魔王」は、幾度となく再放送を重ね続け、今なお多くの人たちを魅了しています。

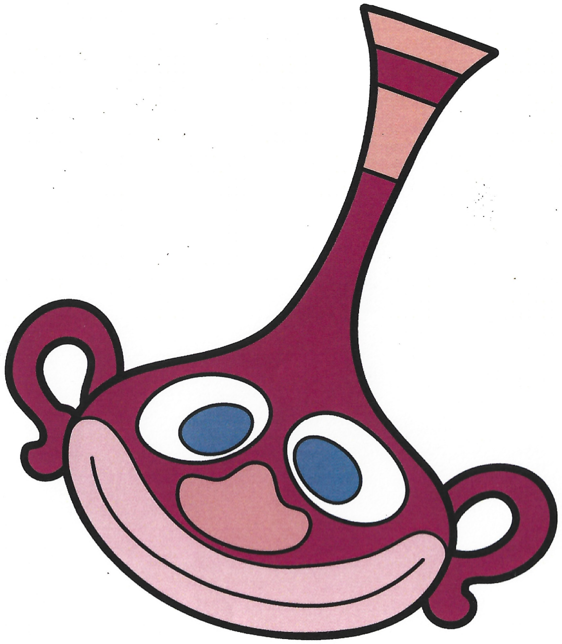
近年では商品化の数も相当数に増え続けた事もあり、数多くのアートが制作されて商品化として使用され続けています。しかし、これだけ多くの商品化に恵まれながらも、作品の基本設定や大まかなパーソナルデーターについてまとめたものがありませんでした。そこで今回、全部の映像を見直し、ハクション大魔王という作品の基本情報を網羅したものを作成しました。

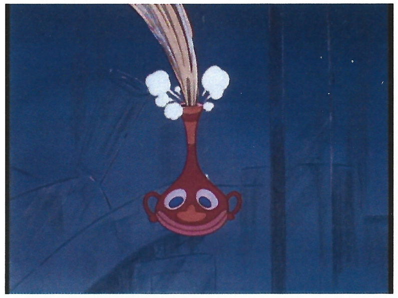
※＃は放送話全52話と考え、数字の後のABは前半後半を区別する記号とした。

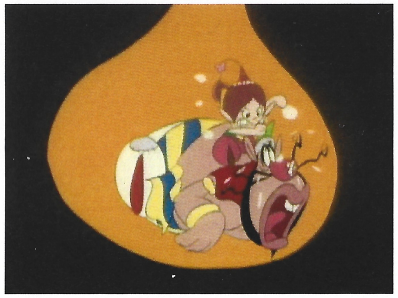
【キャラクター設定】

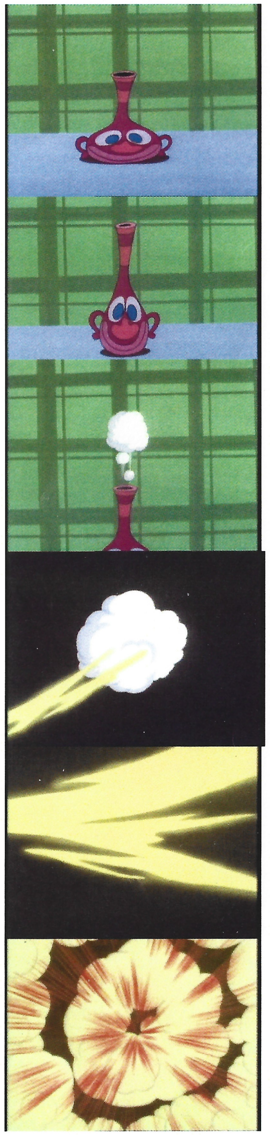
魔法の壺

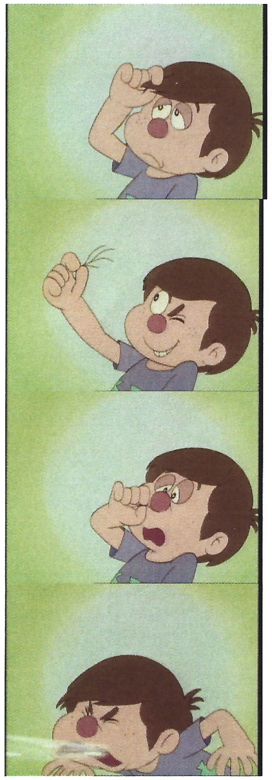
大魔王一家の住処。壺の近くでくしゃみをすると壺から出てくるハクション大魔王やあくびをすると壺から出てくるアクビ娘など、生理現象で呼び出される魔法の国の住人が住んでいる壺。彼らは一旦壺の外に出ると呼び出した人間をご主人と称し、もういちど壺にもどる迄の間、そのご主人の願い事を魔法で叶え続けなければならない。
但し、魔法の力は大魔王一家が壺の外に出ている間だけ。壺に戻ると同時に魔法も解けてしまう。

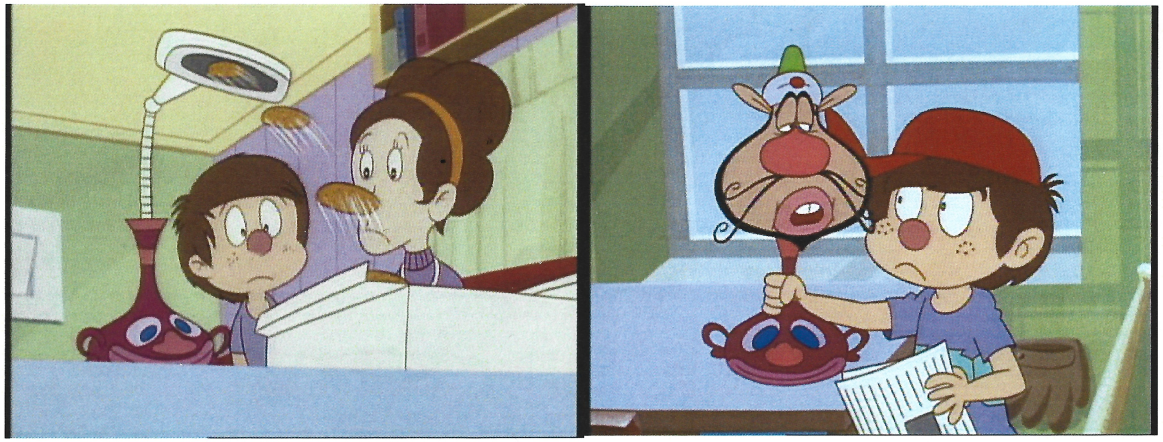












▲一旦、壺の中に戻ると生理現象が再度起きないと壺からは出れないが、掃除機を使ってハンバーグを吸い込んだり、顔だけ出して一人ごちるなどの荒業もできる。

【キャラクター設定】

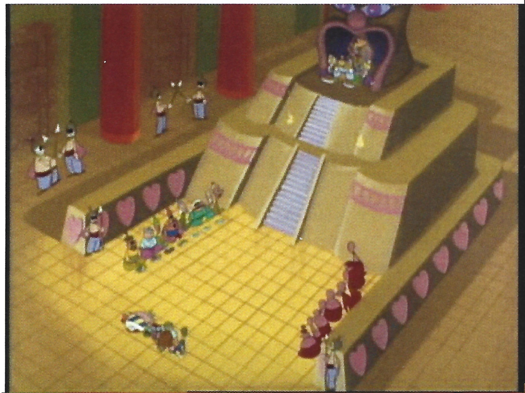
壺の中

魔法の壺の中にある「魔法の国」については＃19（A,B）で断片的に紹介されている。ここでは「魔法の国に良い人間だけつれてくるように」という大々魔王の言いつけを守らず、ゲジゴン一家やブル公を連れてきてしまい、あまつさえ彼らは宝石庫から宝石を持ち逃げしようとした。そのため、大々魔王の怒りに触れ、彼らは石化された。

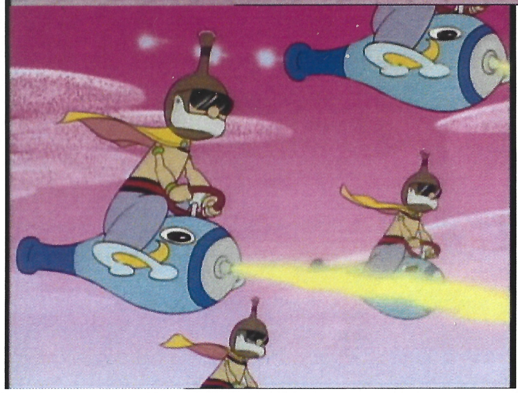
また、魔法の国の掟を破ると壺の中に帰れなくなるらしく魔王たちは悪い人間を魔法の国に連れてきたことで、自ら覚悟を迫られる状態になった。

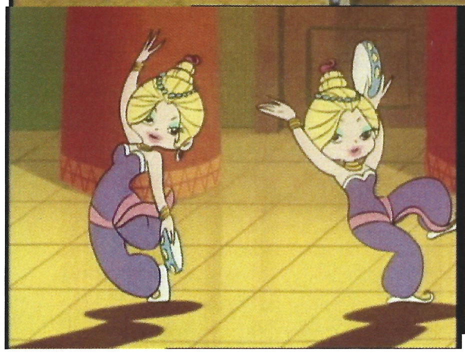






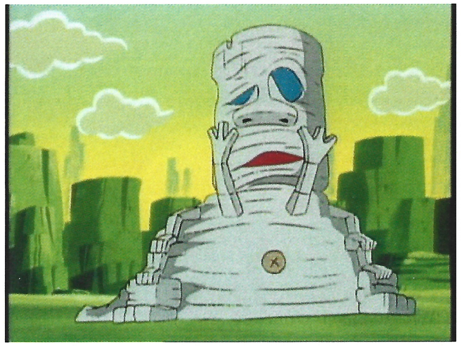








魔法の国の兵隊

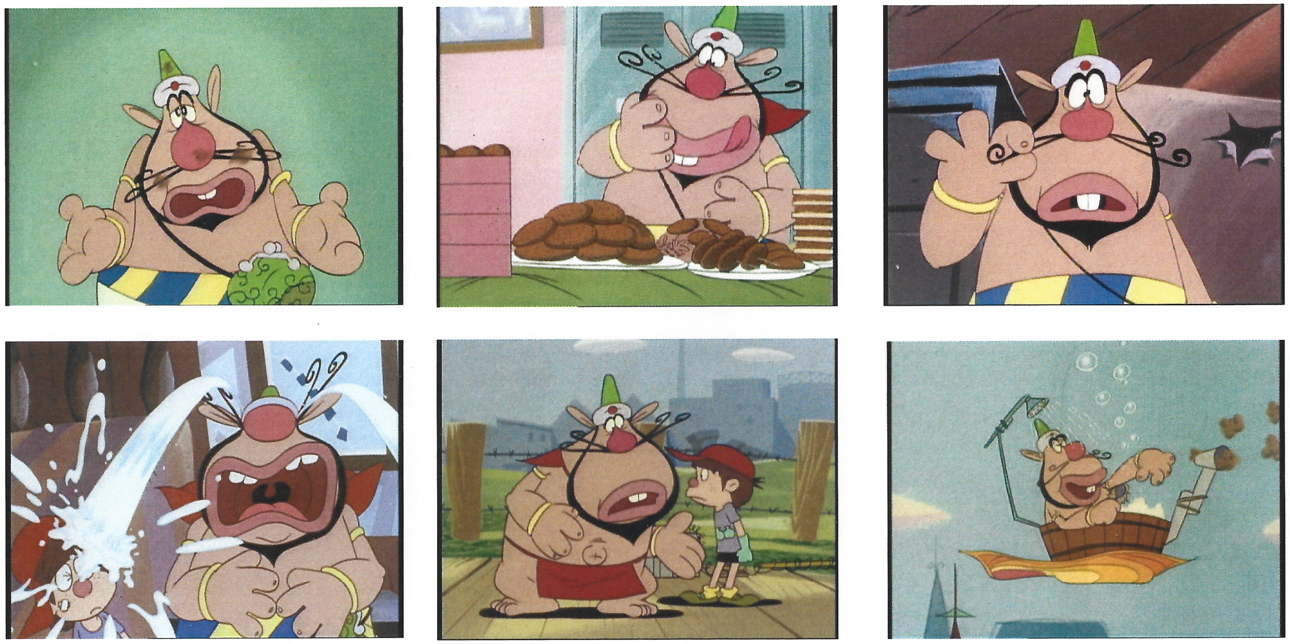


算数怪獣

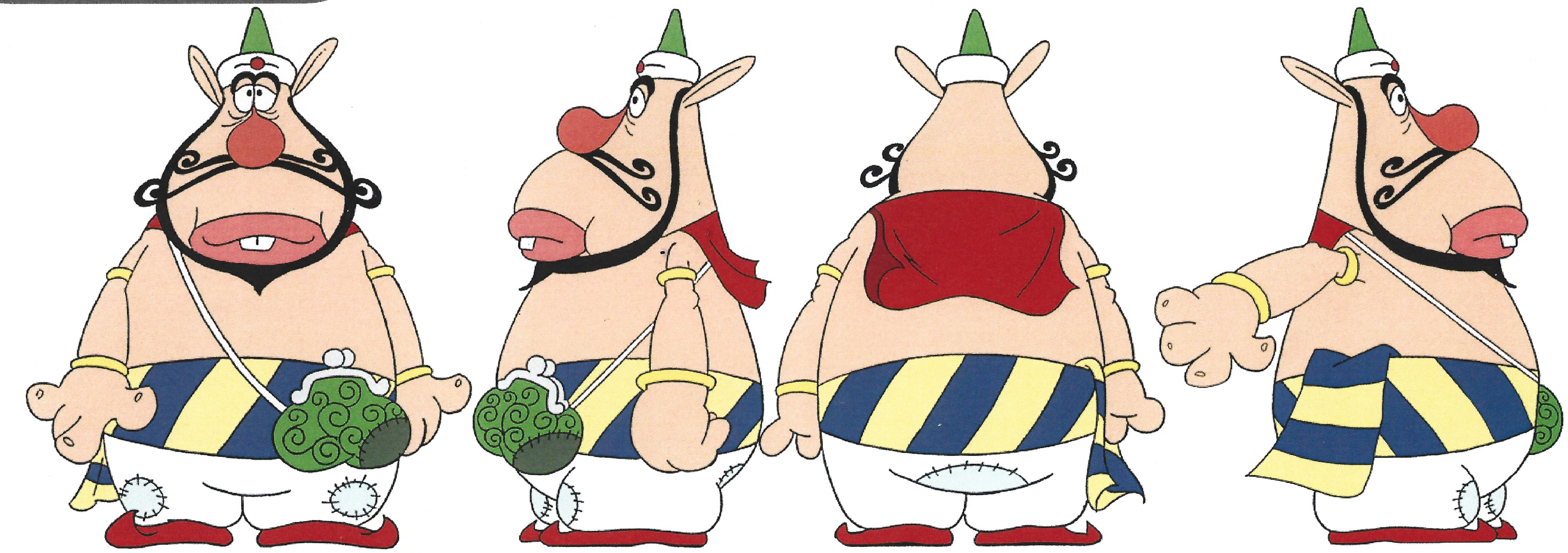
【キャラクター設定】

ハクション大魔王

　魔法の壷の中に住んでいる魔王。
壷の近くで「くしゃみ」をした人の願いを叶えなければならず、そのご主人が再び「くしゃみ」をするまで壷の中に戻ることが出来ない。
　登場時には「呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン」、壷に戻る時は「ハイチャラバーイ」。泣く時は「オロロ～ン」と言いながら滝のように涙を流す。魔法を使う際には「アラビン・ドビン・ハゲチャビン」と呪文を唱えて指から光を出して魔法をかける。
　大好物はハンバーグ。鼻の下にカールしたひげをはやし顎鬚など貫禄はあり力持ちだが、カナヅチで全く泳げない。また、ものすごい出べそで下着は赤ふんを着用している。



尻さら
なくなってる

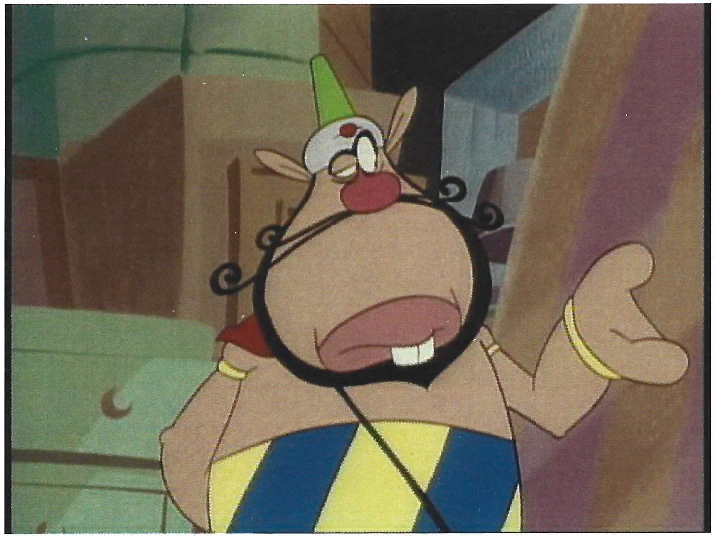


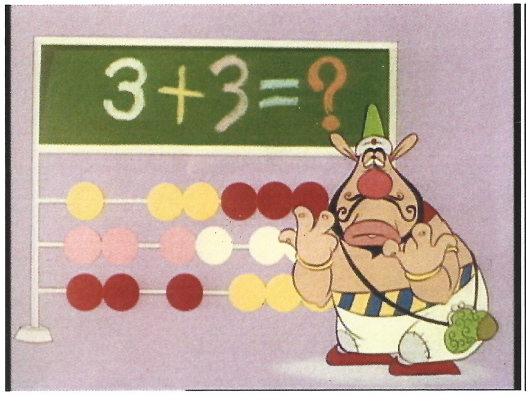
がまぐち
一般の人が
あけようとしても
ぜったいにあかない

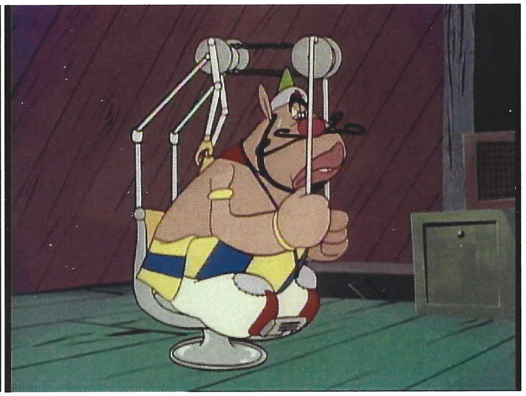
【キャラクター設定】

魔王の口ぐせ

- あのねおっさんわしゃかなわんよ
- ~~アッと驚くタメゴロ～~~
- スカンタコメラ、ホゲチョメラ
- ビッチョロ、メッチョロ、ハッチョロメ







▲背中かき機はカンちゃんが魔王の為に作ったもの。



▲数字を見てじんましんが出ると、かゆみを抑えるために赤ふん一丁でお風呂に入ったりする。





【キャラクター設定】

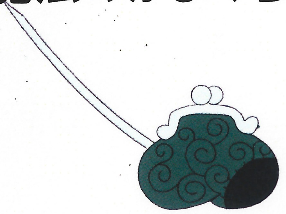
魔王・武器

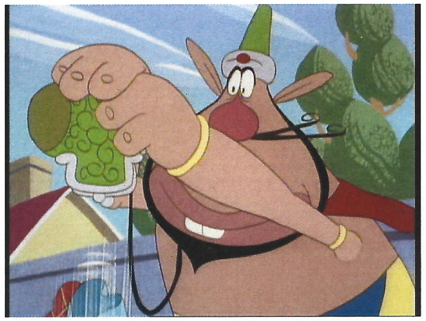
様々な魔法を成立させるための道具が入っているがまぐち。魔法のじゅうたんや隠れみの、マジックハンドが入っている。また、釣竿やブロック的なものなど魔法をかける種（仕掛け）も入っている。

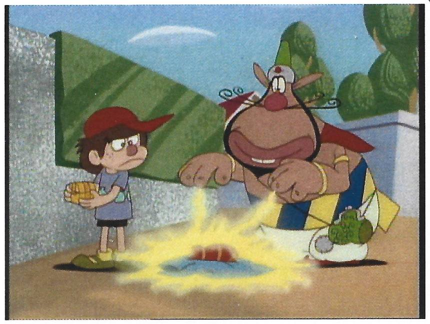
魔法のじゅうたんは時速10km。じゅうたんの後ろに扇風機を付ける事で大幅にスピードアップできる。

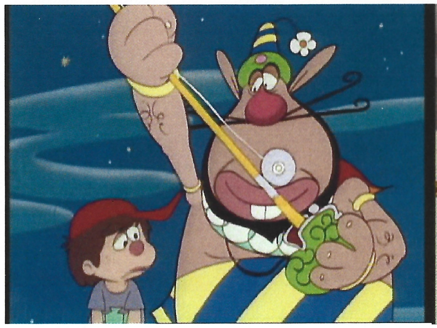
魔法の国では200才の成人式でマジックハンドを授かるのだが、大魔王は300才で一人前と判断。第27話よりマジックハンドを使って魔法をかけるようになった。

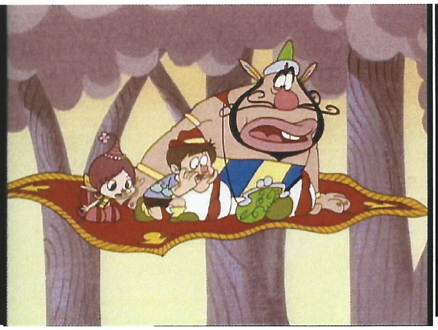
●魔法のがまぐち

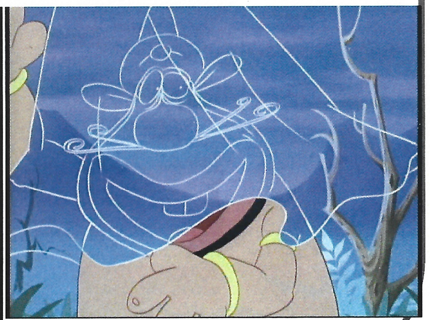




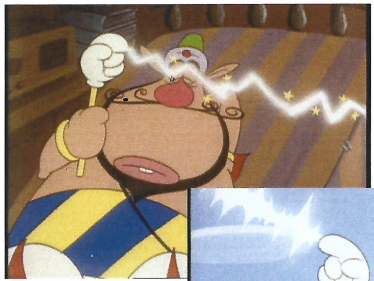












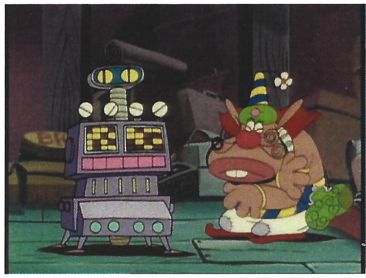




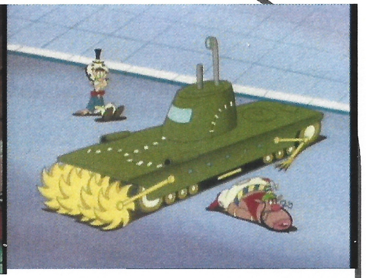
魔法の道具は絶対に貸せないことになっている。
また、マジックハンドを無くすと魔法の国で首をちょんぎられてしまうらしい。

魔法のメカ

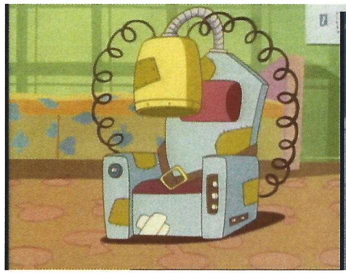
魔王は魔法のがまぐちからパズルのような道具を取り出して魔法をかけることで様々なアイテムを製造した。ここでは、魔法によって誕生したアイテムを紹介する。



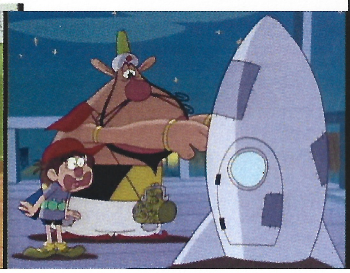
＃2（A）算数コンピューター



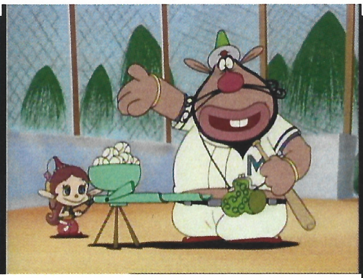
＃2（B）アングラ潜水艦



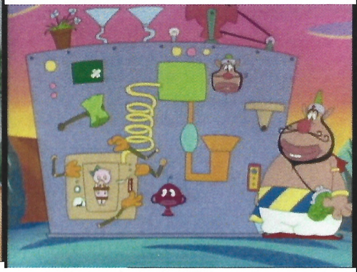
＃4（A）天才製造機



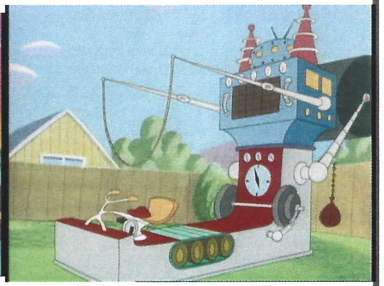
＃10（B）ロケット



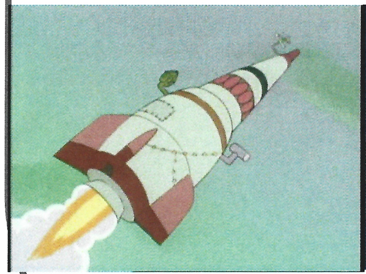
＃14（B）バッティングマシン



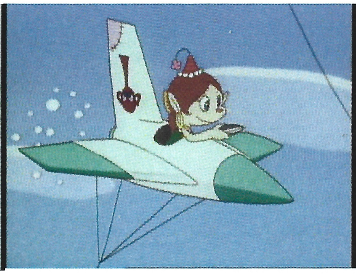
＃20（A）餌食べさせ機



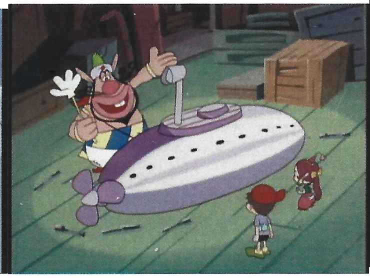
＃21（B）トレーニングマシン



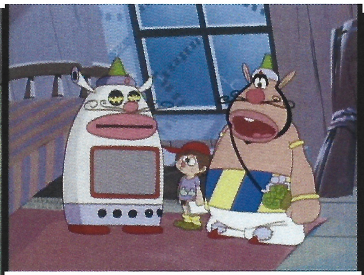
＃24（B）4人乗りロケット



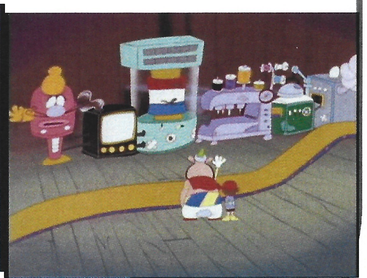
＃30（B）ジェット凧



＃34（A）潜水艦



＃37（B）ビデオマシン



＃43（A）洋服製造機

【キャラクター設定】

アクビ娘

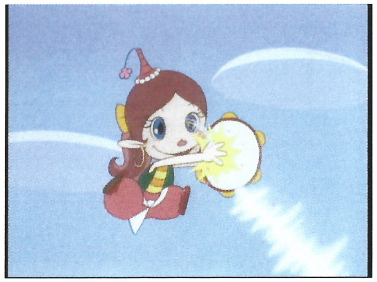
あくびをすると壺から飛び出す大魔王の一人娘。要領がよく、その時の気分で呼び出した人の家来になったりならなかったりする。いたずらが大好きで怒らせると魔法で何をするかわからない。変身魔法が得意でタンバリンをたたいて「アラピン・カラピン・スカピーン」と唱えることで、服装だけでなく生態系も蝶や鳥や魚など様々なものに変身出来る。
唯一の弱点は鏡。自分の姿を鏡で見てしまうと気絶して、それまでかかっていた魔法も解けてしまう。大魔王のことは「おとたま」と呼び信頼しているが、気丈でわがままのため、周りの人たちをいつも困らせている。





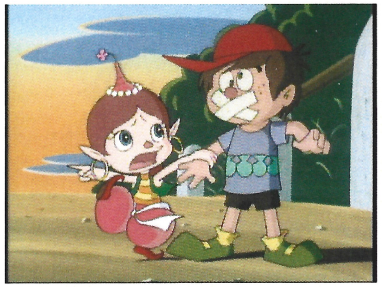












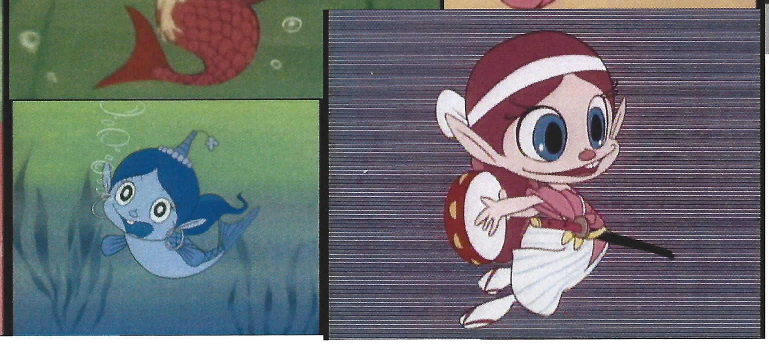
【キャラクター設定】

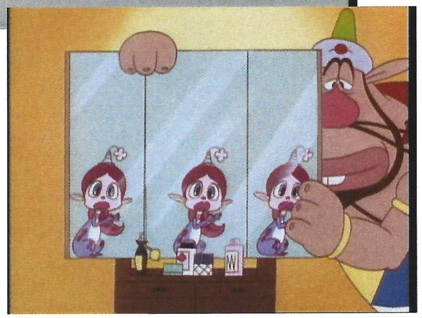
アクビの変身

壷の中よりも外の世界が大好きで、呼び出されると「一緒に何かして遊びましょうよ」とご主人様を連れまわし困らせる。また、行動派のアクビは、思い立ったら即行動のトラブルメーカー。衝動的に色々な生物に変身してしまう。大の笑い上戸のため、いつもケラケラ笑っている。







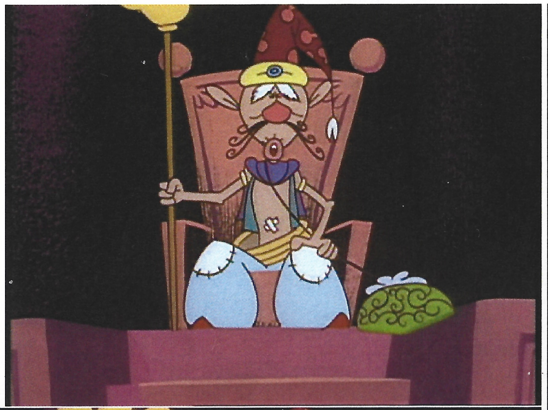


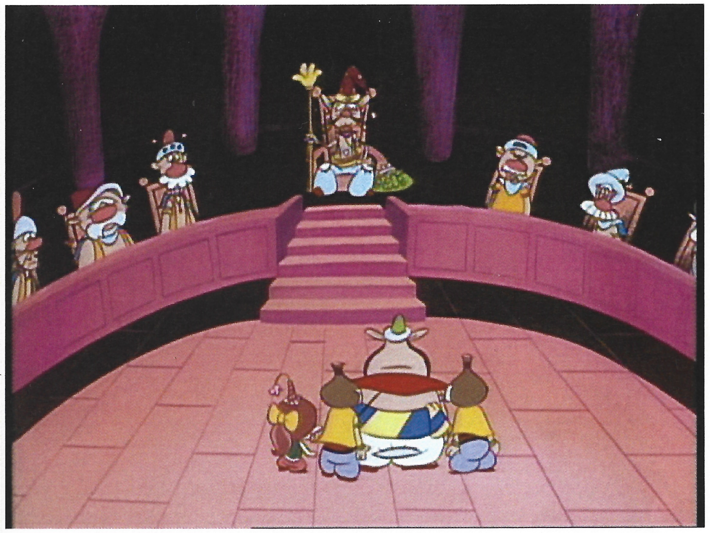
▲アクビの態度にお灸をすべく大魔王自ら鏡を見せることも。

【キャラクター設定】

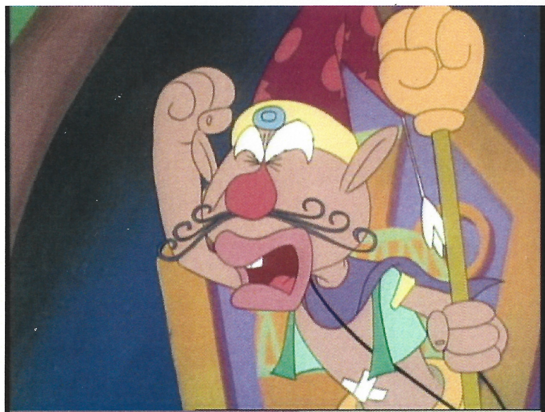
大々魔王

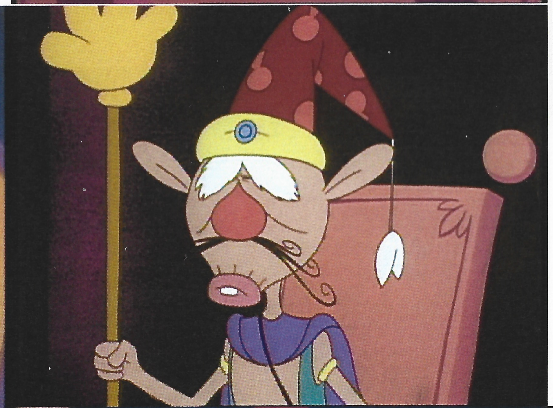
怒りっぽいが情に厚いハクション大魔王の父親。魔王が壷の外での活躍を報告書として提出しなかった事から大魔王を叱ったことがある。
　ただし、大魔王が人間に好かれているのを関心してみている。



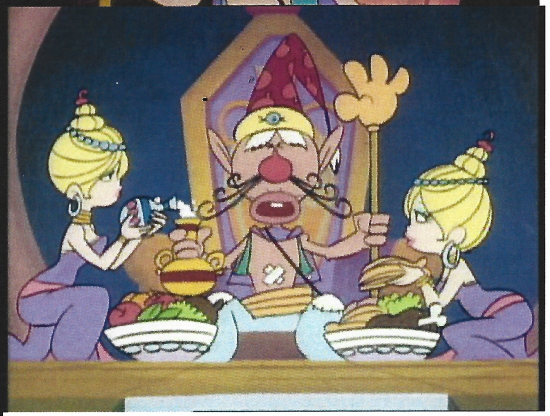


最終回では、魔法の国の掟に従って壷に入って百年間の眠りに入らなければならない。この掟を破るものがあれば壷全体が破滅するのだ。それから百年、この壷は人目につかない場所へかくれる。









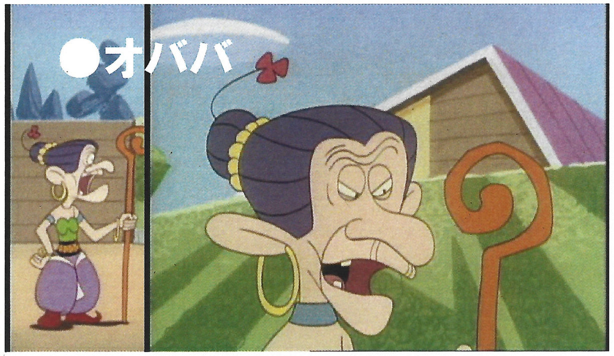


バッテラ魔王　大々魔王の側近。

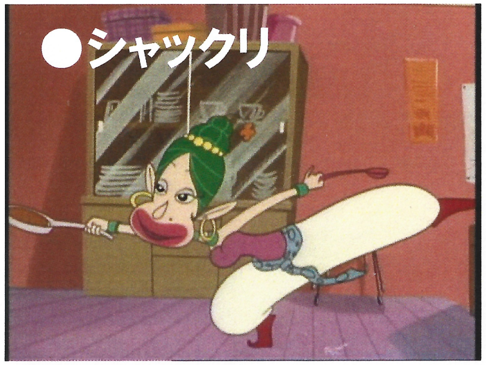
【キャラクター設定】

壺の中の住人

魔法の壺の中には、魔王やアクビだけでなく、様々な魔法使いが住んでいる。ここでは、壺から出てきた魔法使いを全て紹介する。



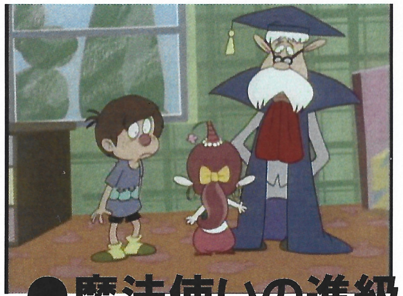
▲大魔王の母親。気に入らないと杖で人を殴る強烈キャラ。気が強く憎ったらしいオババ。魔法の国にある一年に一回のオババの日に大魔王と一緒に壺の外へ出る(＃14A)。



▲魔法の国の料理の先生。「オホホホホ」と上品に笑い祭囃子のように踊りながら料理をする。語尾には「ざんす」をつけて喋る。プライドが高く怒りっぽい性格で悪いことをするとお尻をお玉でペンペンされる(＃15B)。



▲アクビの紹介で魔法の壺から蚊となって人間界へ来たセールスマン。お代は取らないが悪質で常習性の高い商品をどんどん売りつける(＃33A)。



●魔法使いの進級テストの試験管

▲アクビの進級テストの試験管。カンちゃんがアクビをした際、試験の真っ最中だったため一緒に壺から出てきた(＃34B)。





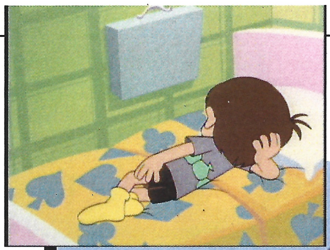
▲500年前に魔法の国からおせじ鏡見を持って逃げ出した魔女。人間界で人の顔を取っては自分の顔に貼り付けてその人間になりすます(＃47B)。

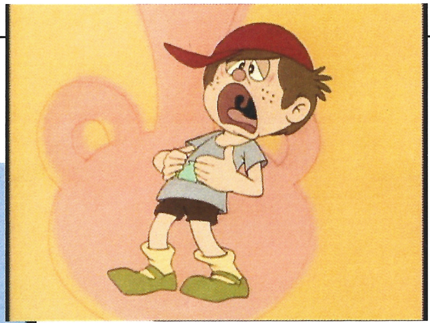
▲＃49(A)ではカンちゃんがゲップで呼ばれるゲップ小魔王を襲名。カンちゃんなので空き缶に住んでいて、大魔王のゲップで登場。



▲魔王に頼んで1日だけ魔法を使えるようになった姿(魔王とアクビの悪戯で本当は使えてない)。

【キャラクター設定】

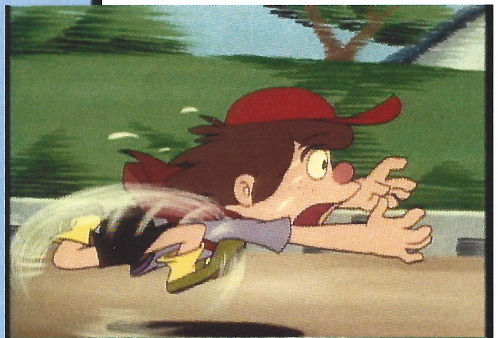




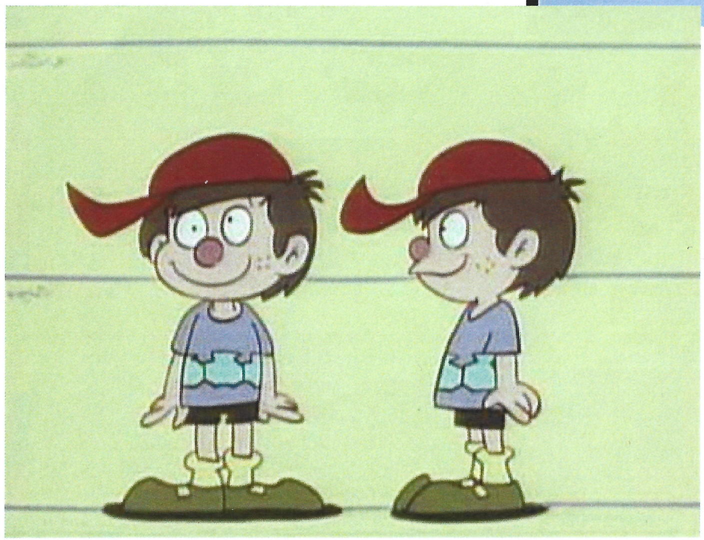
カンちゃん

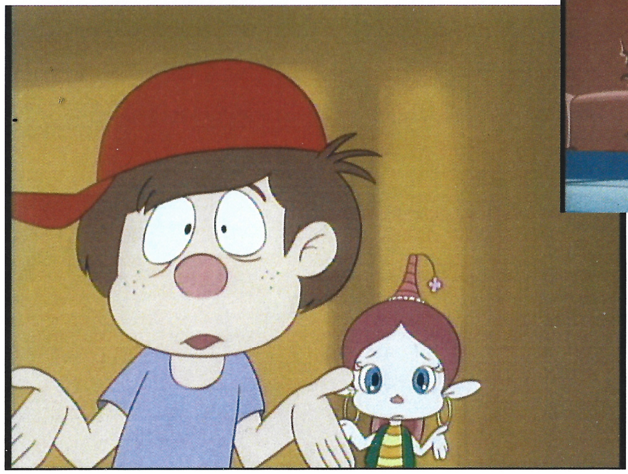
本名は、与田山カン一（よたやま　かんいち）。
勉強嫌いな小学2年生の男の子。弱虫で見得っ張りな性格。壷の存在を知ってから、その便利さを知り自分の家来として魔王を独占的に利用する。
いつもガキ大将のゲジゴンやブル公などにいじめられており、魔王を使って仕返しをしようと目論むが、その為に逆に酷い目に合うこともある。また、クラスメートのユリ子ちゃんに好意を持っている。

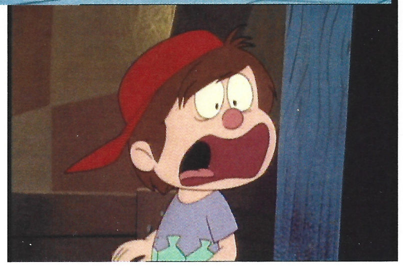








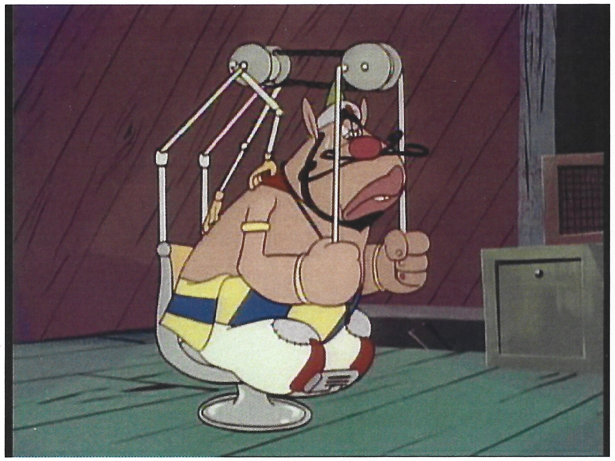


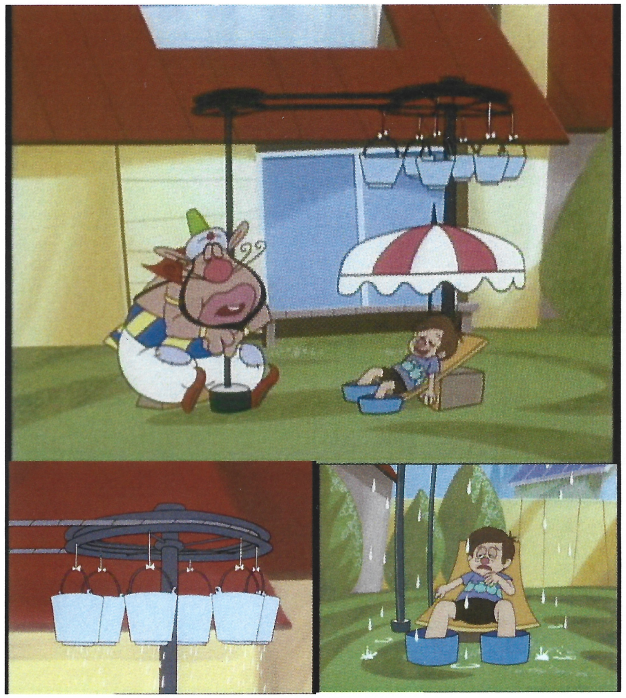


【キャラクター設定】

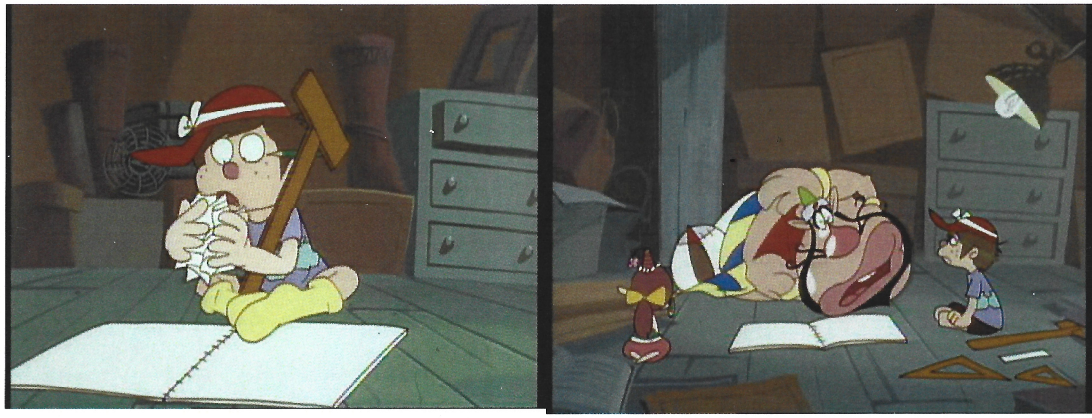
カンちゃんの夢・その1

＃36(B)によるとカンちゃんの将来の夢は大科学者になることである。勉強は大の苦手のカンちゃんだったが、大掛かりなカラクリ仕掛けを作るのは得意で、魔王の背中かき機やバケツに穴を開けてシャワーのような状態にして涼む機械など、変てこな発明品をよく考えていた。勉強は苦手だけど、悪知恵と工作は得意のようだ。





▲カンちゃんの発明品は動力に手作業の要素が加わって成立する所。大魔王のような魔法がないので、動力に人の力を必要とする。



▲＃30Bではケンカ凧大会に出場するために魔王、アクビ、カンちゃんの3人で凧を制作。カンちゃんは設計図を作成し、魔王は魔法で凧を制作、アクビは凧の操縦を担当した。

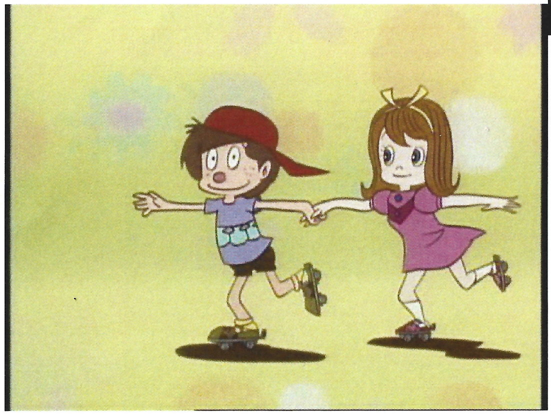


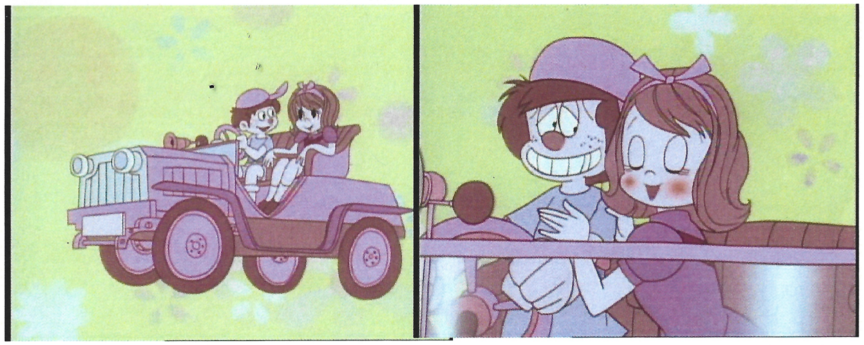
【キャラクター設定】

カンちゃんの夢・その2

クラスメートのユリ子ちゃんに熱をあげるカンちゃん。カンちゃんの夢や想像の中では、ユリ子ちゃんとの関係もより親密に描かれている。#18(A)では誘拐されたユリ子ちゃんを救出し、ご褒美にチュー。夢でなければよかったのに。
余談だが、カンちゃんはいつも赤いランドセルをしょっている。







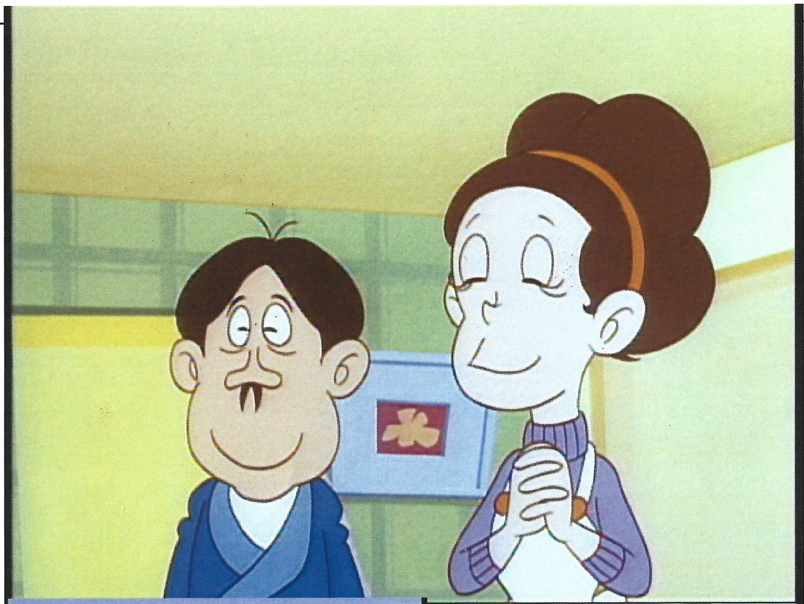
▼ユリ子ちゃんがリスのぬいぐるみにキスをするのを見て、リスのぬいぐるみになったカンちゃん。

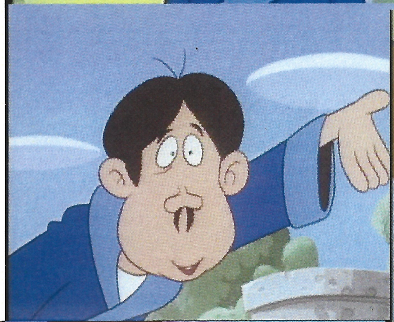


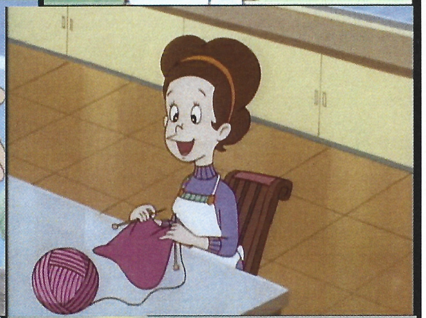
【キャラクター設定】

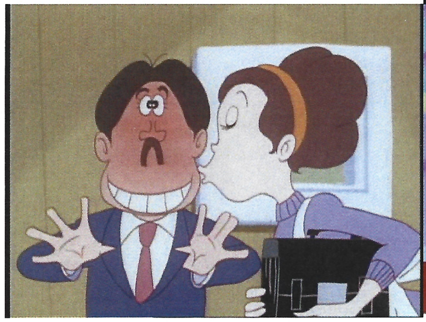
パパとママ

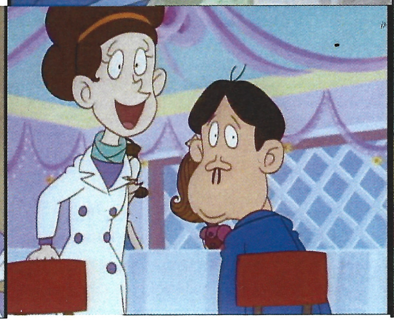
カンちゃんの父(与田山与太郎)とその母親(花子)。
小心者のパパは、おっちょこちょいで慌てんぼう。ABC・KKという大会社に勤めるサラリーマン。兵役経験があり、当時の鬼隊長は大魔王と姿形が瓜二つ。運動系は好きらしく昔は陸上部の選手で、今はゴルフが趣味。カンちゃんにはオンボロ大学で一番の成績だったと自慢している。#49(B)では大魔王の魔法で子供にされるがその時の口ぐせが「おちゃけのみたい、たばこすいたい、パチンコしたい」困ったお子ちゃまだった。
ママは与田山家の専業主婦ガミガミ屋で小言が多くカンちゃんやパパさんはいつも怒られてばかり。突然出てくる大魔王や魔法に驚かされ、いつも泡を吹いてひっくり返っている。
パパもママもアクビを実の娘のように可愛がっている。

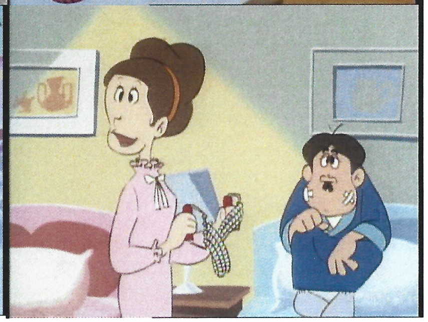


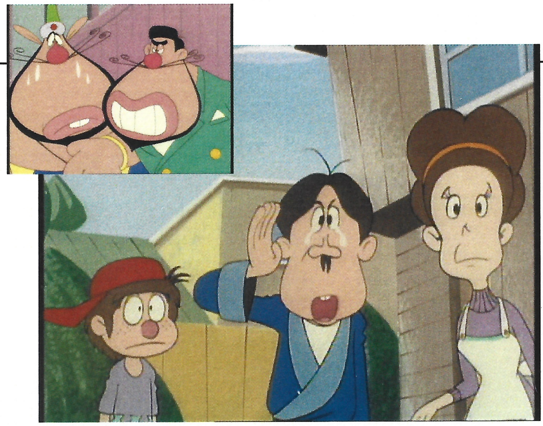






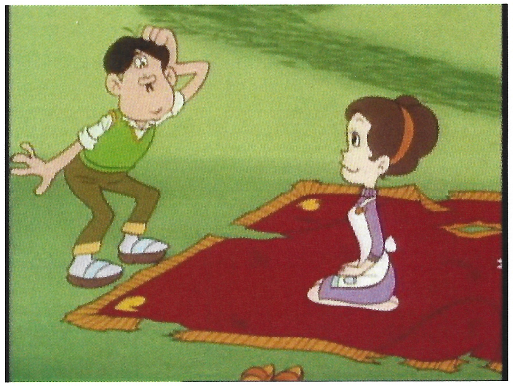






▲兵役時代、鬼隊長にはお世話になっていた。兄弟がいない鬼隊長はパパさんのことを良くみてくれた。そのため、与田山家を訪れた際は、鬼隊長が好きだったのがドラム缶風呂を用意するほど。敵の裏を欠くのが上手かったようだ。

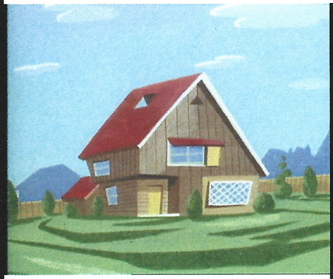
▼#20(A)では幼なじみの2人は、子供のころはよくままごとをしていたと回想しながら、ママはお母さん役でパパは赤ちゃん役を再現した。二人に春が来たのはパパ20歳、ママ19歳のとき。ママが焼き芋屋から帰るとパパがタイヤキ屋の前で待っててくれた。

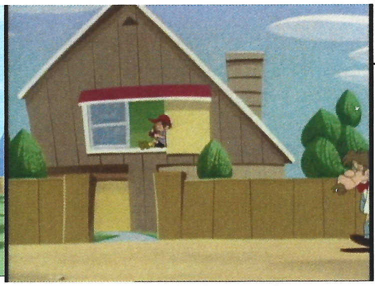


【キャラクター設定】

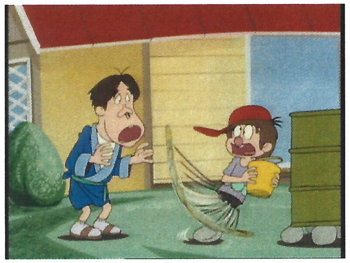
与田山邸







▲与田山邸全景。家の周りには塀があり、広い庭がある。一度、庭に池を作ろうとしたことがある。



▲庭は広く、パパさんは池を作ろうとした程。庭でドラム缶風呂に入ったこともある。



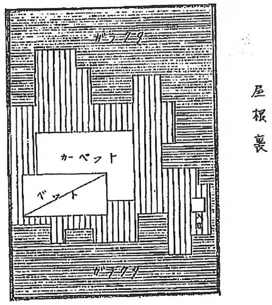
▲3F屋根裏部屋



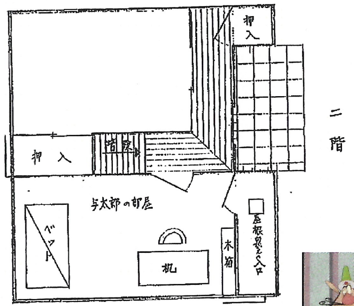
▲3階入り口

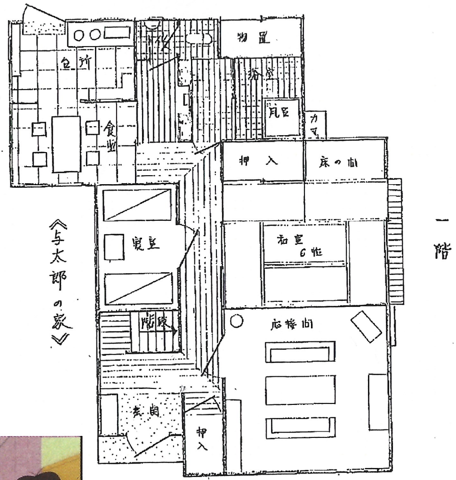


▲2階押入れ



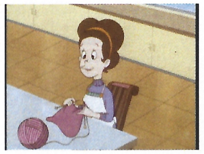
《与太郎の家》







▲1階台所

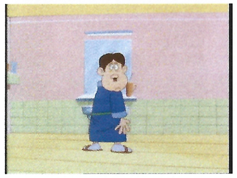




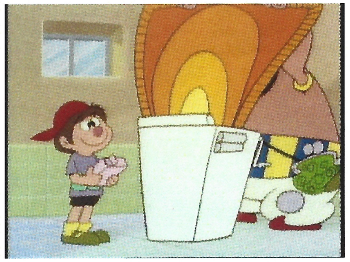
▲1階食堂



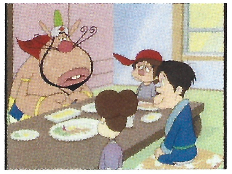
▲1階寝室



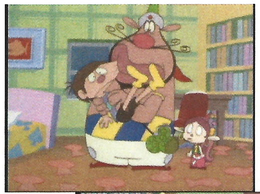
▲1階洗面所



▲洗濯機は手回し脱水機付き



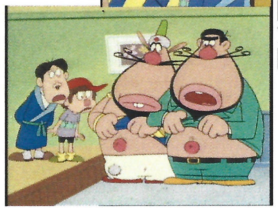
▲1階和室



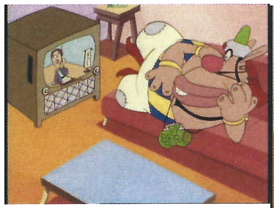


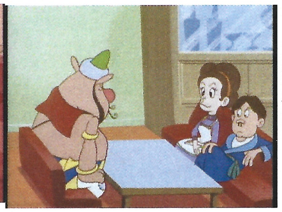
▲2階カンちゃんの部屋



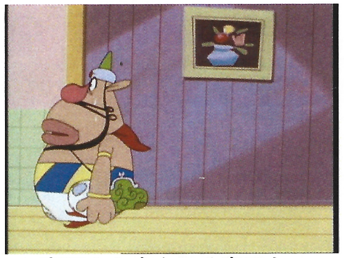


▲1階玄関





▲1階居間



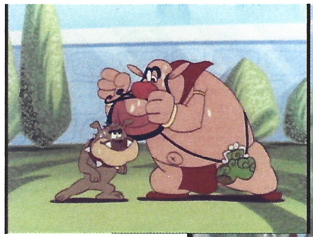
▲廊下から空を見る魔王とママ。長い廊下は与田山家の特徴のひとつ。廊下の途中にはダイヤル式の黒電話もある。

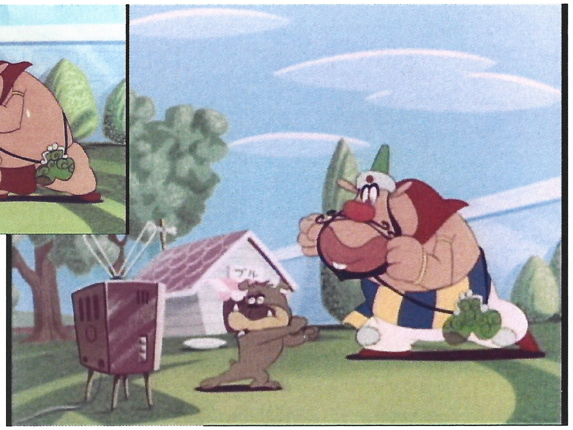
【キャラクター設定】

ブル公
（金有ブル夫）

金有家で飼われてるブルドッグ。大魔王とカンちゃんの天敵。金有の奥さんはブル公を甘やかしており、お嫁さん探しや、カナズチを直すためにコーチを付けたりする。



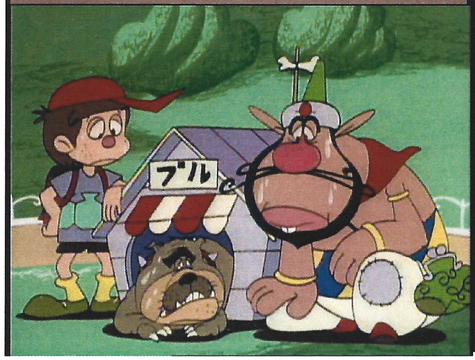


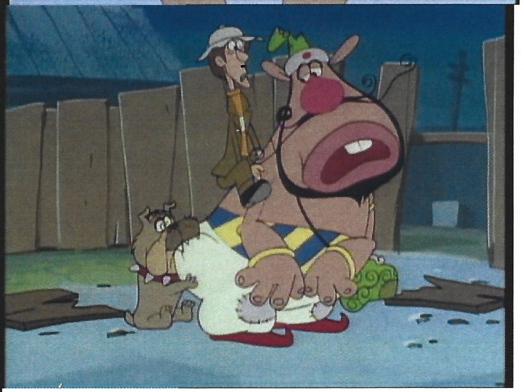


▲じゃんけんゲーム（野球拳）が好きで、ブル公と大魔王で勝負をする。



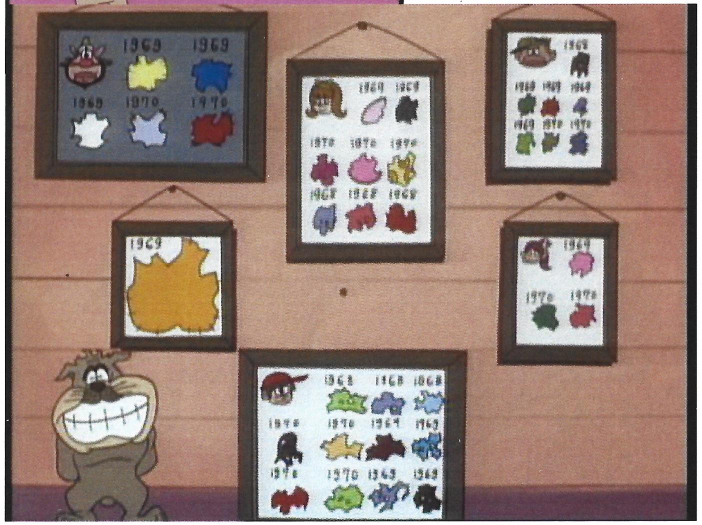








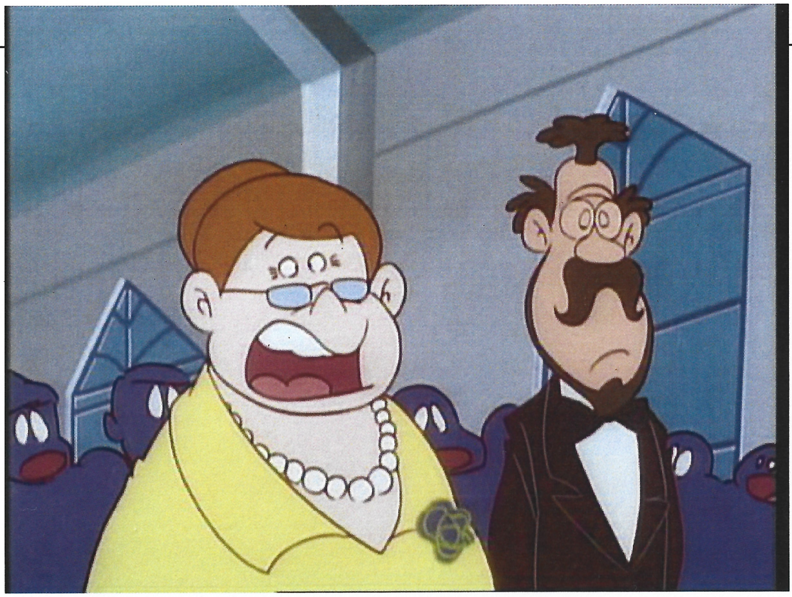
▲お尻にかみついてちぎった布を年代を入れて犬小屋の中にコレクションしている。

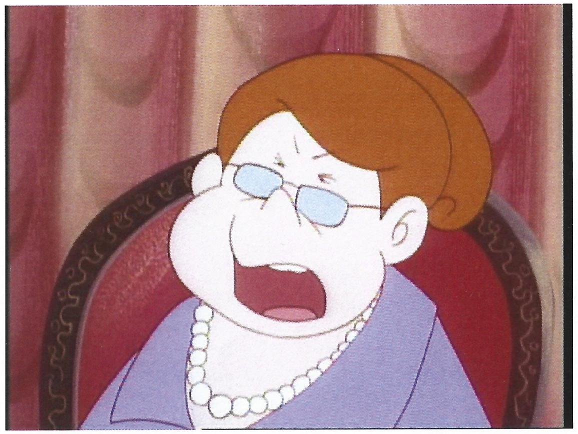


【キャラクター設定】

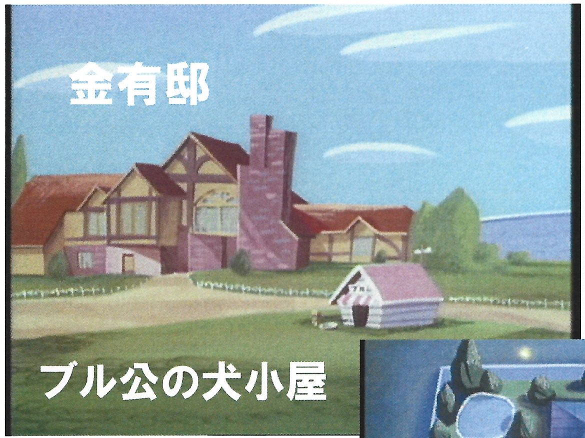
金有家

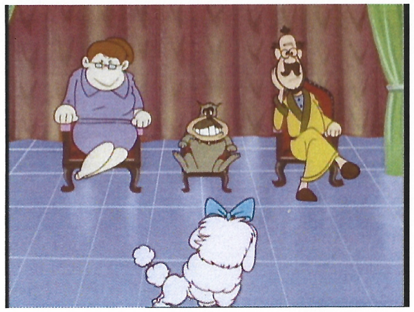
金有家の奥さんと旦那さん。旦那さんは狩猟好きで、執念深く獲物を追っかけるタイプ。方や愛犬家の奥さんはブル公のお嫁さん探しや教会での挙式、ブル公のカナズチの克服のために水泳のコーチをつけての特訓、町内会でブルの銅像を作ろうなど、ブル公をとても溺愛している。









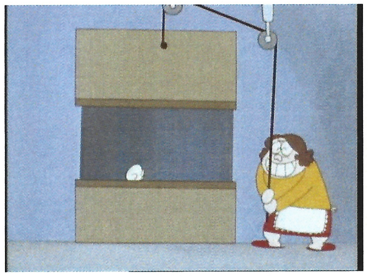


▲＃28(B)ではブル公の花嫁募集広告が新聞に掲載。報奨金10万円のため、金有邸に行列が出来た。







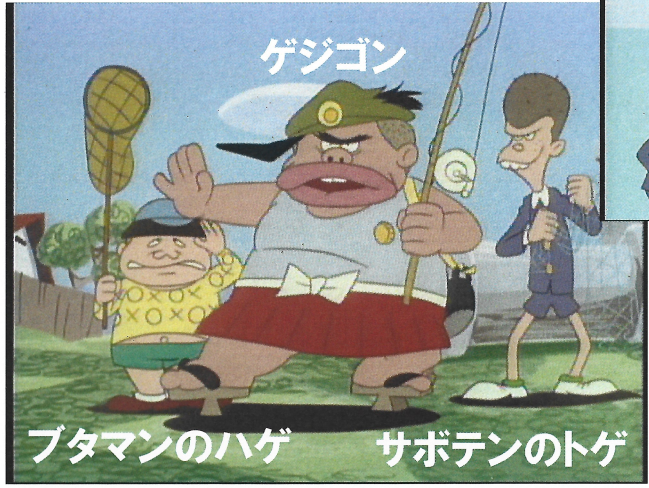


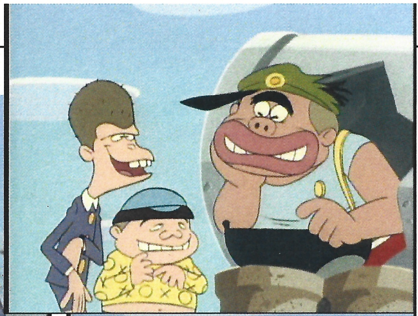
▲＃28(B)金有家の家政婦さん。

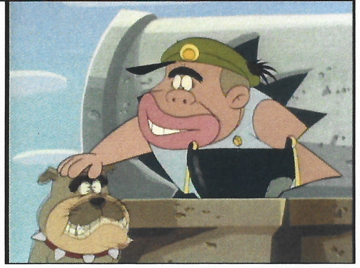
【キャラクター設定】

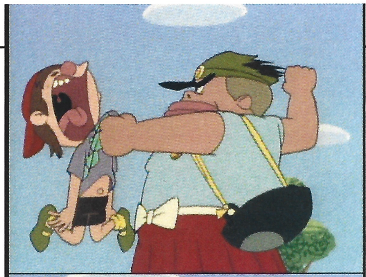
ゲジゴン一家

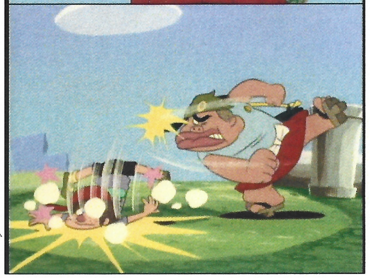
カンちゃんの小学校のガキ大将。関西弁を話し、カンちゃんを「カン公」と呼び１日一回カン公をいじめないと眠れないらしい。腹が減ったときすぐさまインスタントラーメンを作るため鉄鍋を肩にかついでいる。
　ゲジゴン一家を名乗り部下には「サボテンのトゲ」と「ブタマンのハゲ」がいる。またブル公とは同盟を結び、「ブル公親分」とはやしたてている。

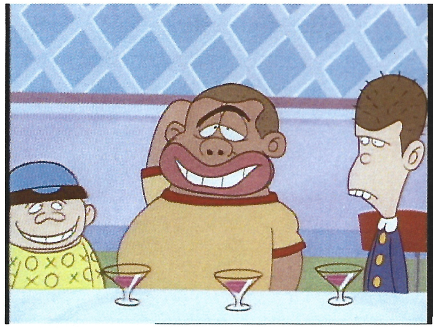


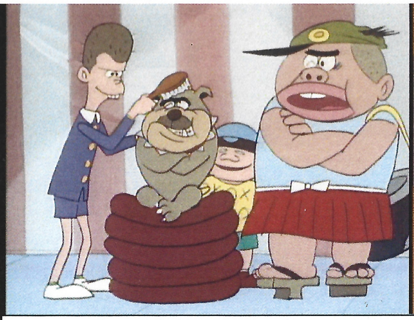


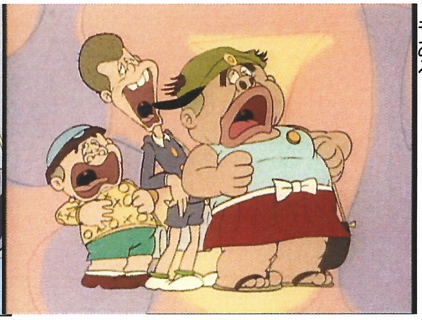




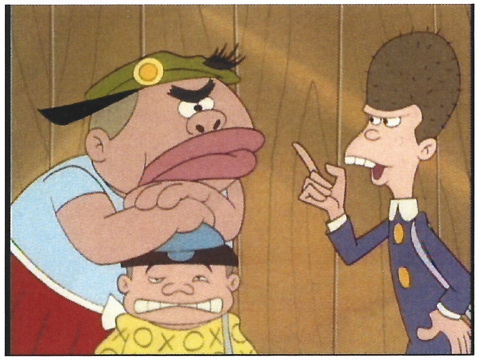


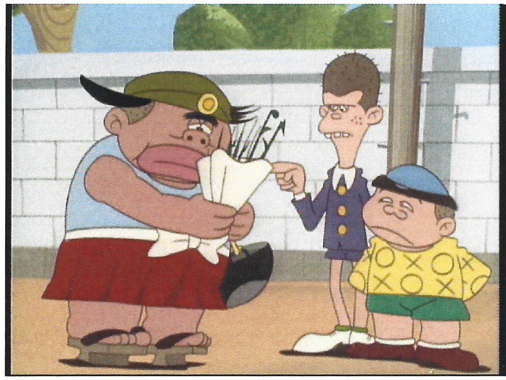


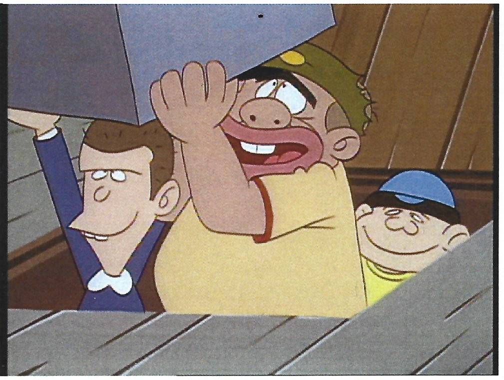


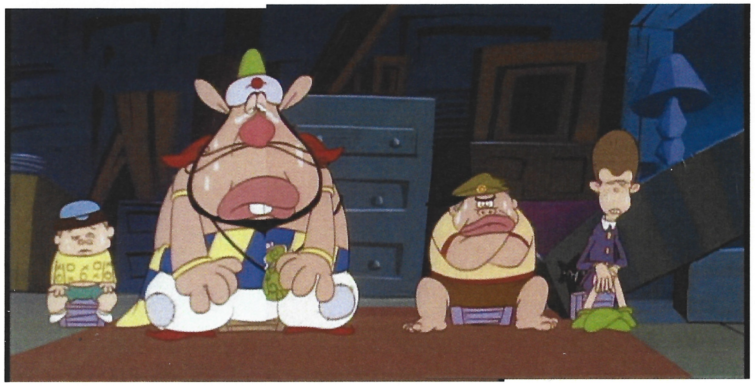


▲ゲジゲジのゴンという通り名もある。







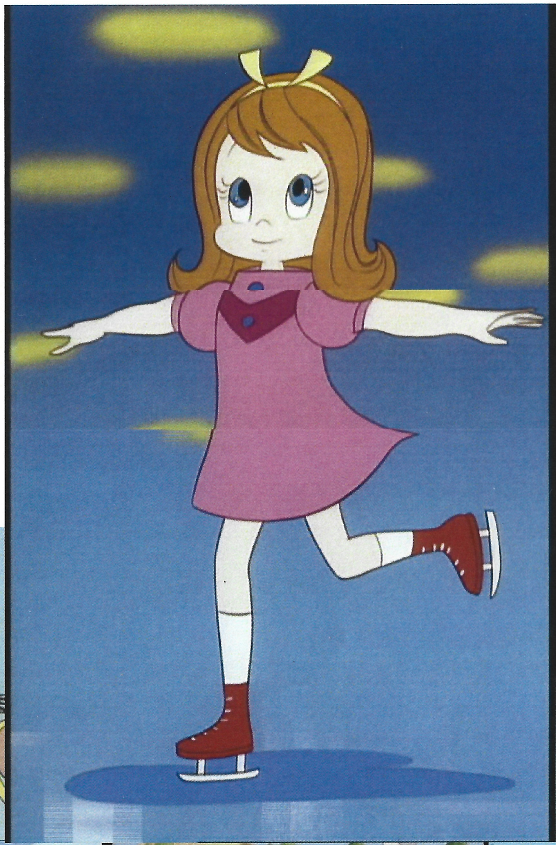


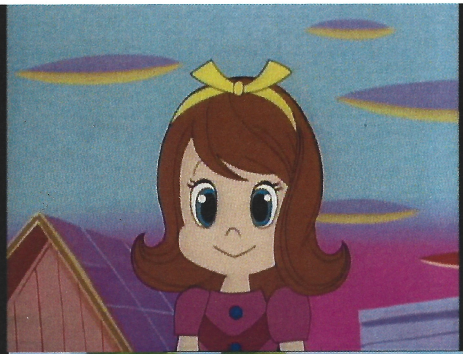
【キャラクター設定】

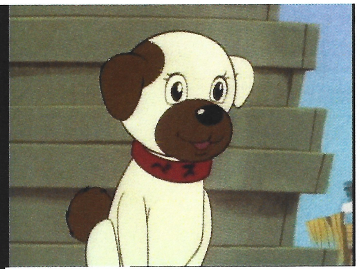
ユリ子

カンちゃんのクラスメートで心優しい女の子。愛犬家でベスという犬を飼っている。

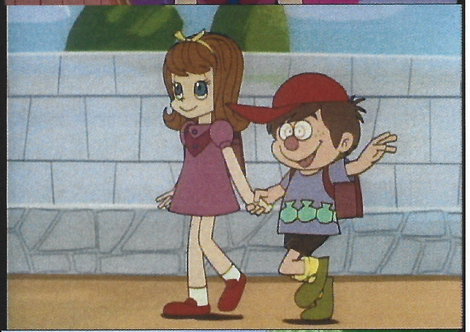
＃18(A)では女友達と「世界旅行って憧れちゃうな」とはなしていた。





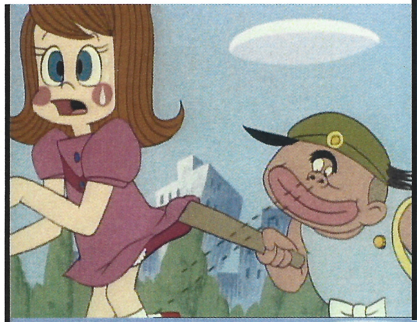


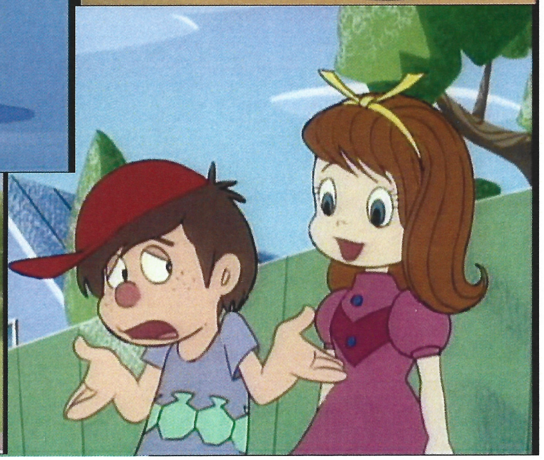
▲ペス。ユリ子ちゃんの愛犬。

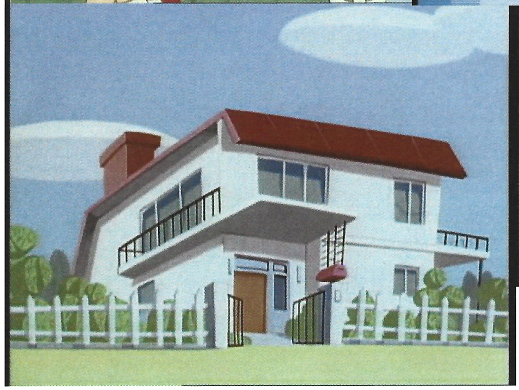


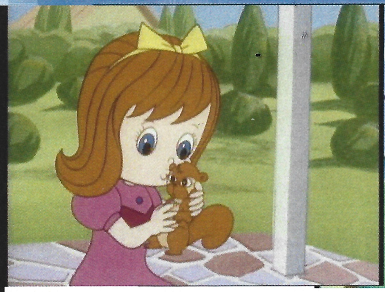




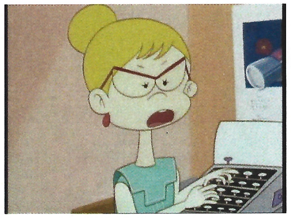








▲ユリ子ちゃん邸。登場する度に外観が違う。



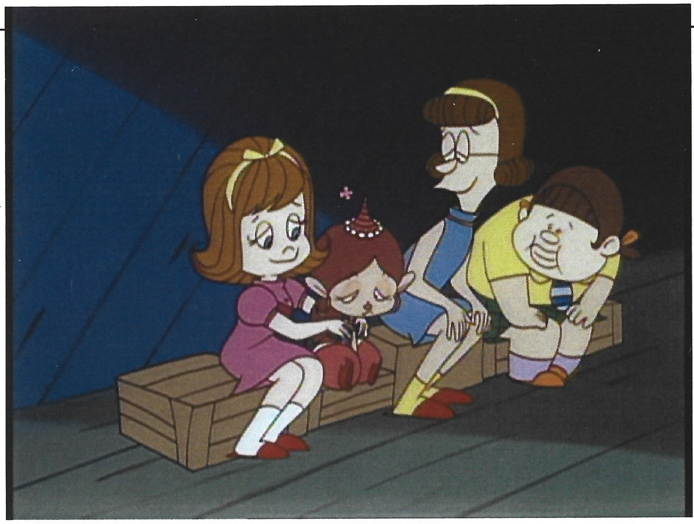
▲アメリカの大学を出た上品な家庭教師。タイプライターで問題を作り、ユリ子に回答させる。

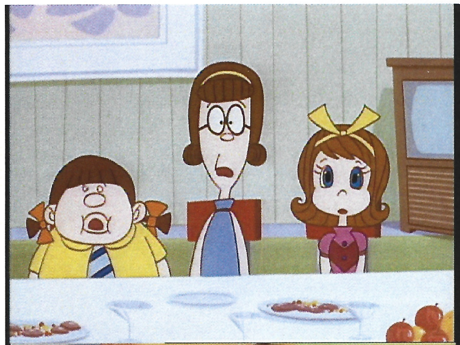
【キャラクター設定】

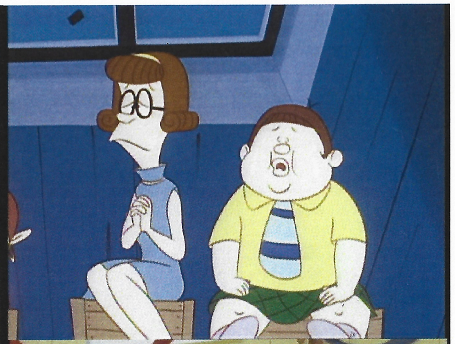
ユリ子ちゃんの友達

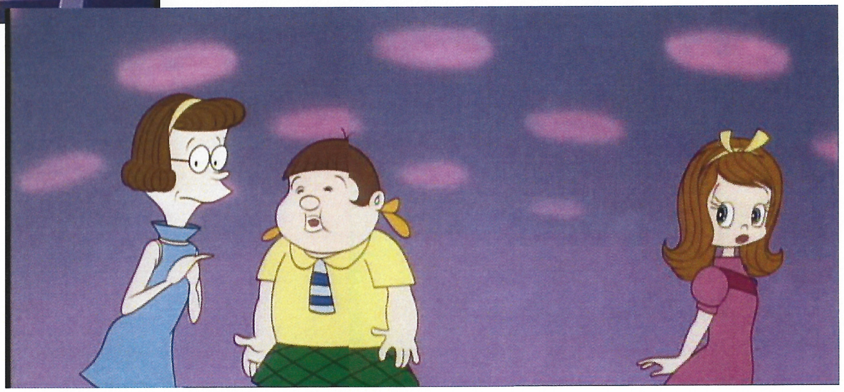
ユリ子ちゃんの友達は毎回エピソード毎に違うことが多かった。だが、比較的登場回数が多かったのがペチャ子とポチャ子の2人。
　最終回ではアクビちゃんを壷に戻らないようユリ子ちゃんと共にアクビちゃんを励ましてくれた。

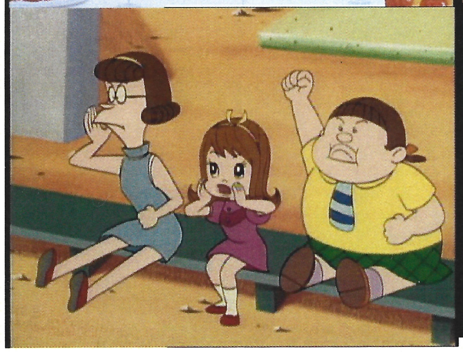


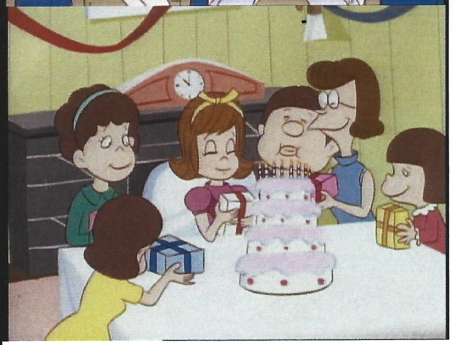


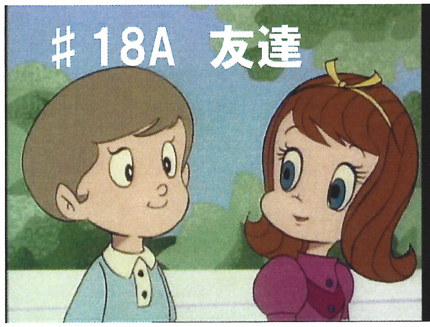


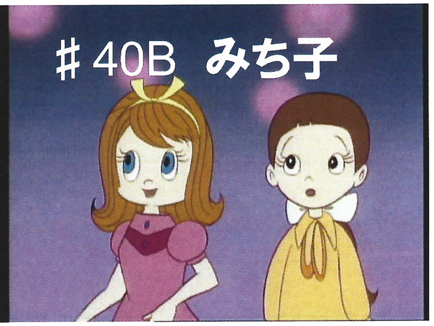












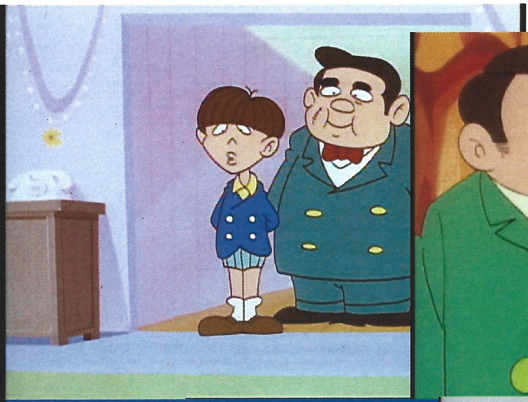
【キャラクター設定】

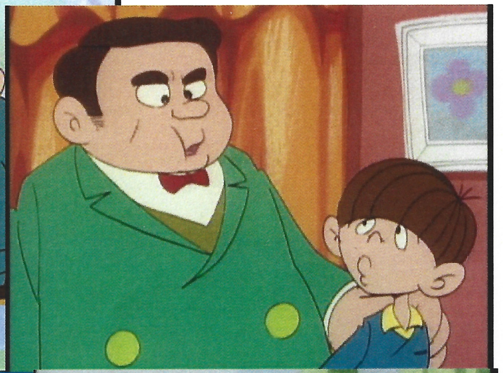
金田君、運転手

金田有麿。カンちゃんのクラスメートで大金持ちのおぼっちゃま。泣き虫でカンシャク持ちで、3億円のバイオリンを持っているがものすごい下手くそ。

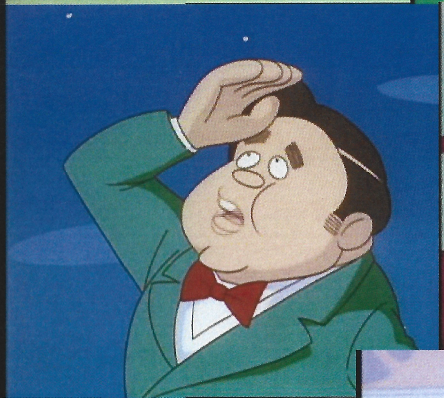
金田君専属の運転手。金田君をロールスロイスで送り迎えするほか、常に付き添って行動を共にする。金田君のことを「坊ったま」と呼んで敬う。

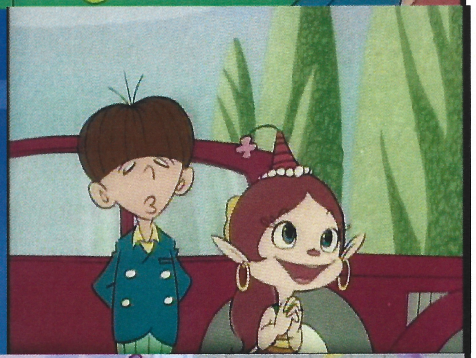


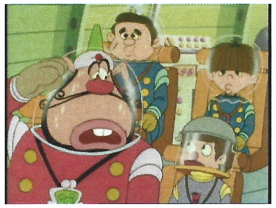


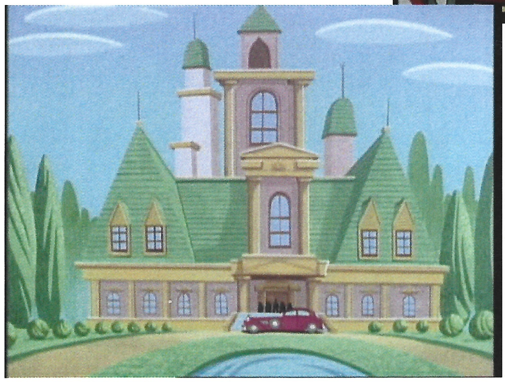




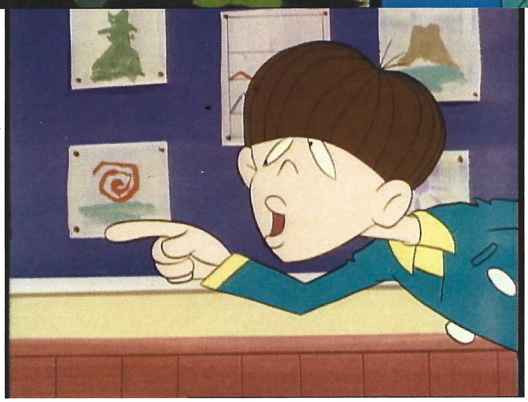




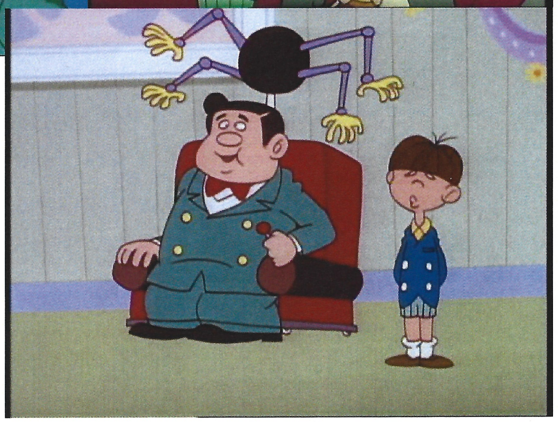




▲＃17(A)に登場の金田邸、広大な敷地に建っており、自動車でないと移動できない程。



▲金持ちを鼻にかけた態度に、負けず嫌いのカンちゃんもつい張り合ってしまう。

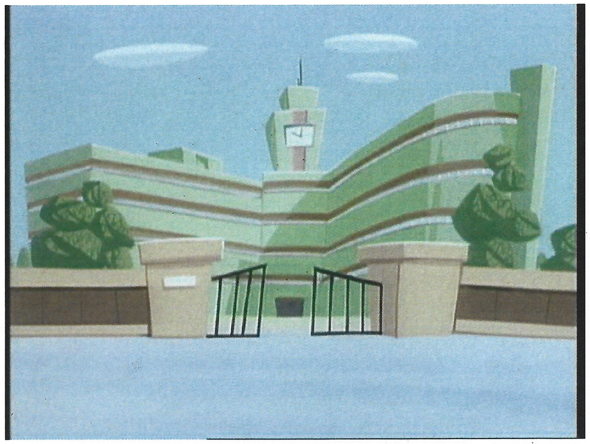


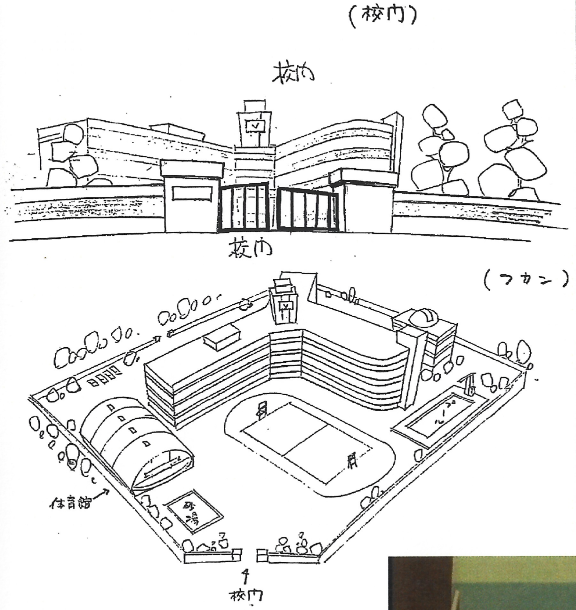
▲＃52(A)では金田君が大魔王が名誉市民選ばれた記念として自動背中かき機をプレゼントした。

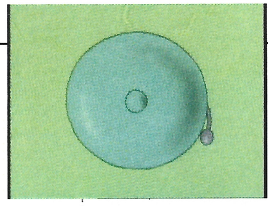
【キャラクター設定】

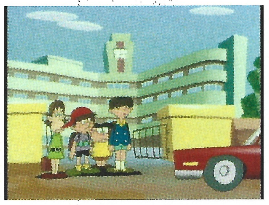
桃栗小学校

カンちゃんたちの通う4階建ての小学校。始業と就業でベルを鳴らしている。







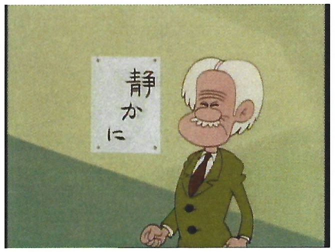


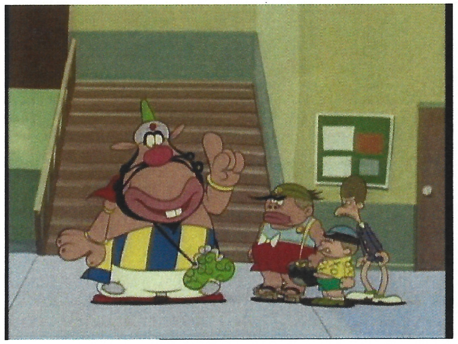


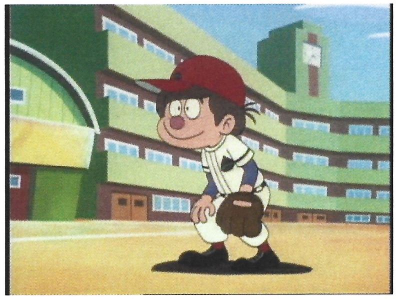


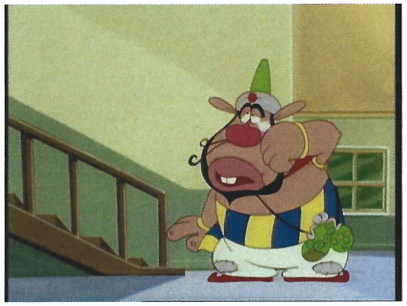


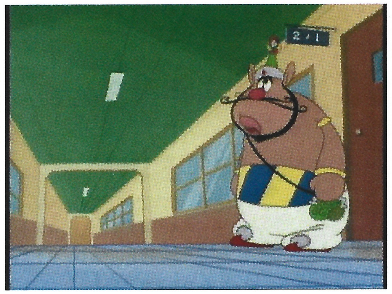










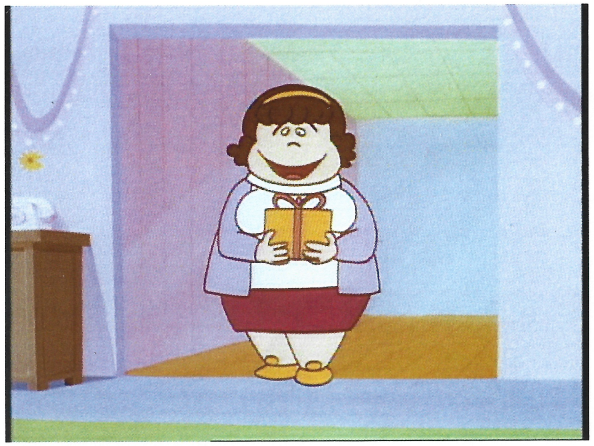


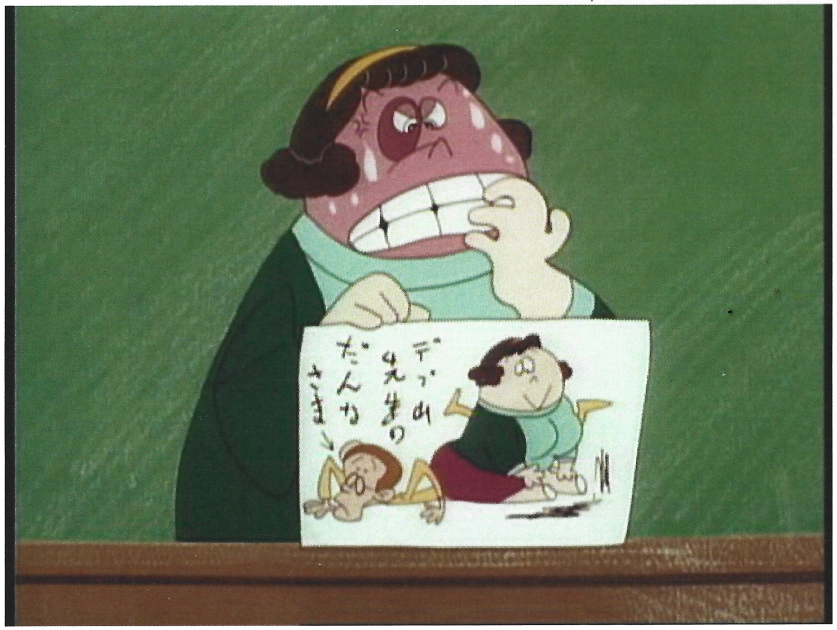
【キャラクター設定】

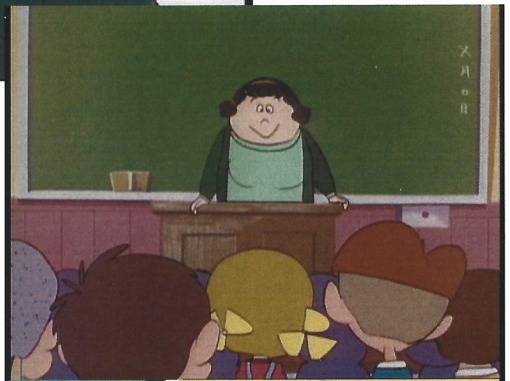
デブ山先生

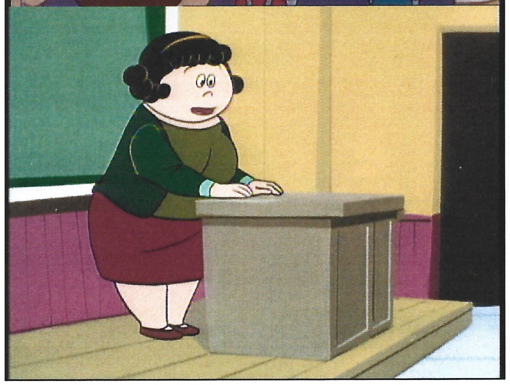
桃栗小学校2年1組担任の女教師。普段はおしとやかだが、ヒステリーで、良く怒る。カンちゃんには手を焼いており、アクビの悪戯も災いして双方ひどい目にあっている。
　大魔王には何度か学校で会っており、デブ山先生にはカンちゃんのおじさんで魔術師と紹介している。











町内のPTA会

＃42(A)では、日ごろの大人たちの不満から子供たちがアクビを女王にして「こどもの国」を作り大人たちに宣戦布告した。

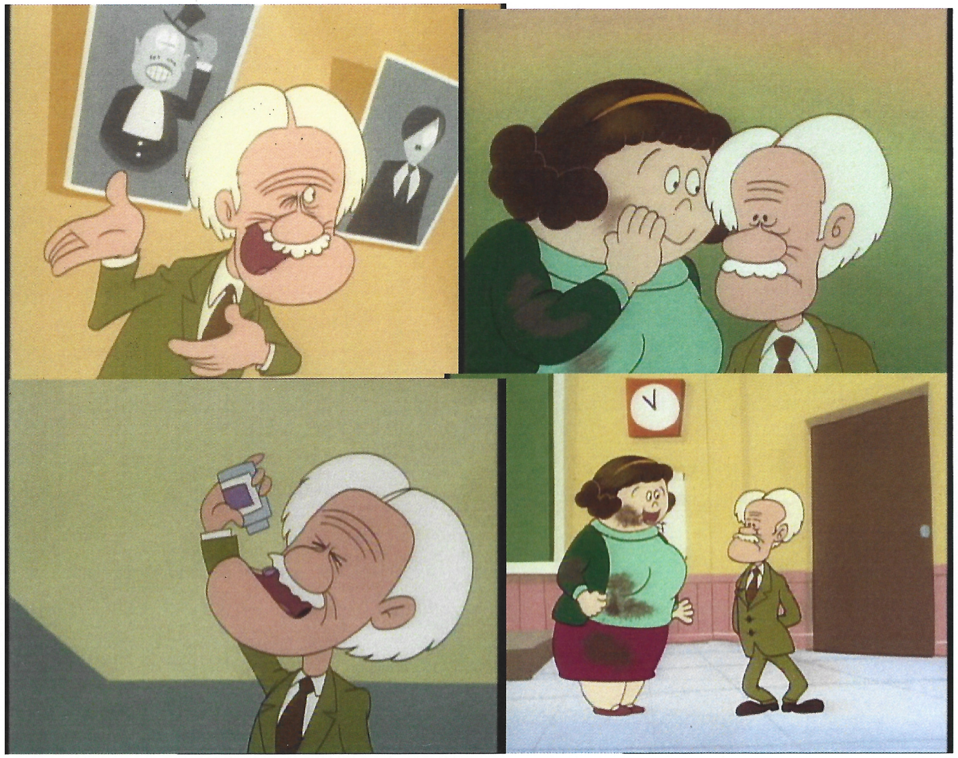


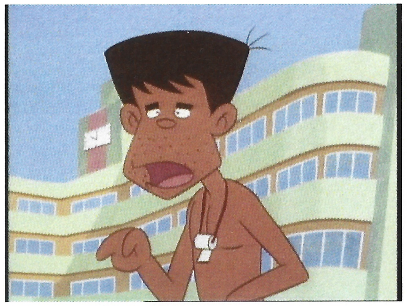
▲与田山さん家に集まるPTA会の面々。

【キャラクター設定】

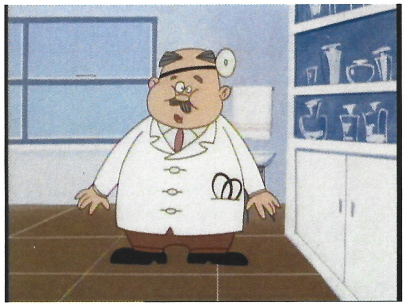
桃栗小学校校長

頑固者でお金にが
めついおじいさん。
いつも胃薬を持って
おり常用している。
＃5(A)、＃16(B)





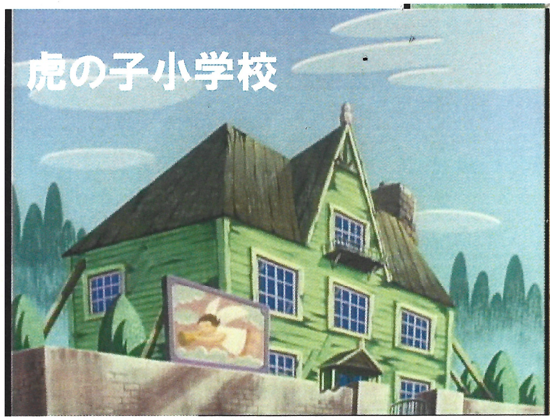
▲体育（水泳）の先生



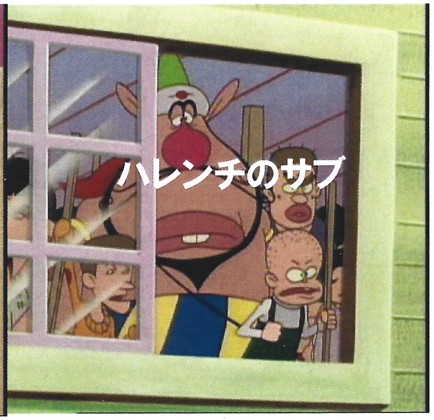
▲保険の先生

虎の子小学校校長

ゲジゴンもビビるワルばか
りの小学校。校長自ら大
魔王を校長にスカウトす
る。。虎の子小学校では
ハレンチのサブをリーダー
にやりたい放題の毎日
だった。＃12(B)





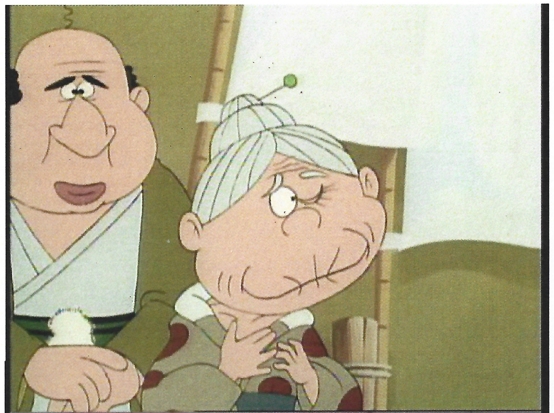


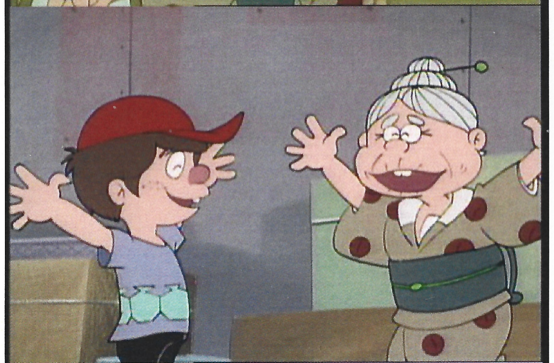
【キャラクター設定】

パパのお母さん

おばあちゃん

田舎のおばあちゃん。
旅一座の座長、タメゴロウが存続の危機になりおばあちゃんが主役の「桃太郎」に挑戦した。カンちゃんが大好きなおばあちゃん。
＃13(A),＃23(A) 、＃52(A)



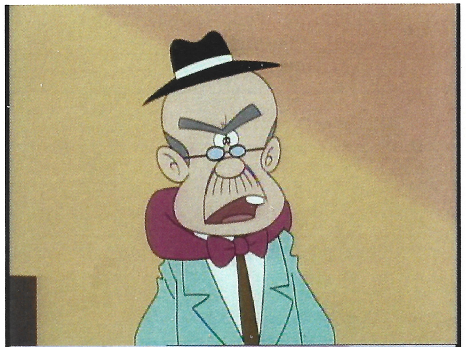


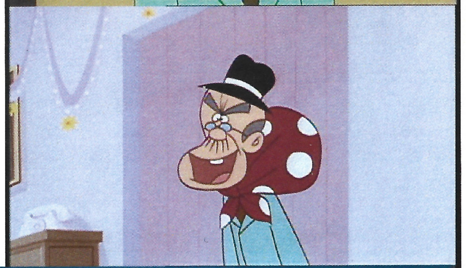




おじいさん

ママのお父さんで、山奥の田舎に住んでいるのすごくガンコで意地悪なおじいさん。＃33(B)、＃52(A)



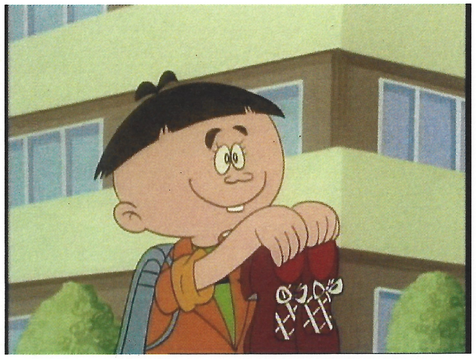




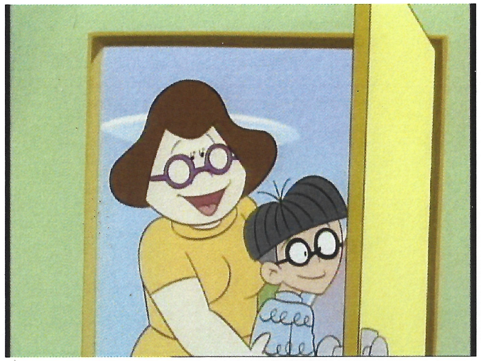
【キャラクター設定】

個性的なゲスト キャラクター

ハクション大魔王に登場した個性的なキャラクターの一部を紹介。



＃15A 大阪から来た転校生のケチオ



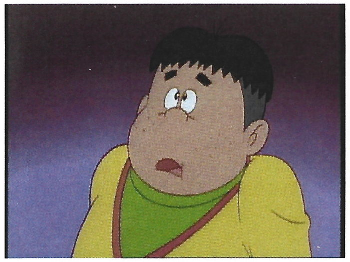
＃40A ボンちゃんのママとボンちゃん



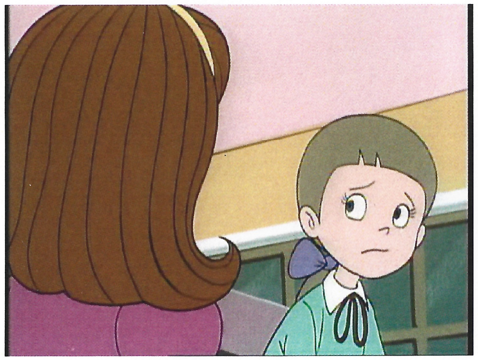
＃25A TVディレクターハラポン太郎



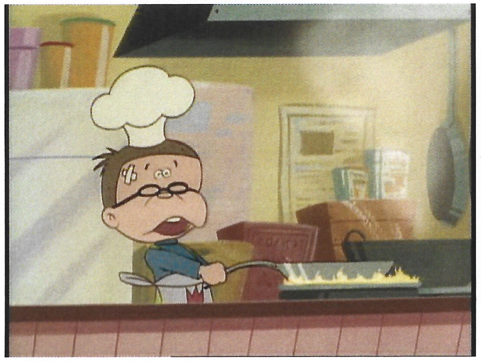
＃36B ゲットマイヤー科学長官



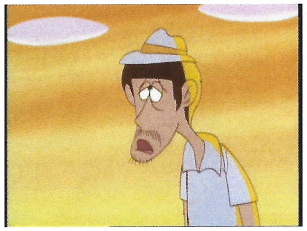
＃27B パパの知り合いのカモ平



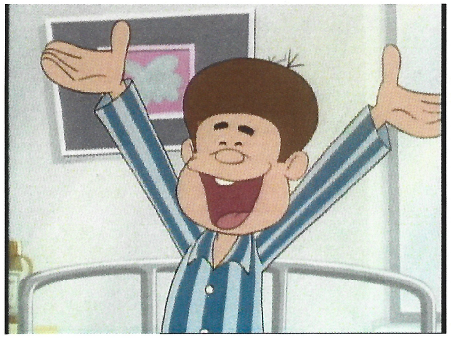
＃24A さくらちゃん



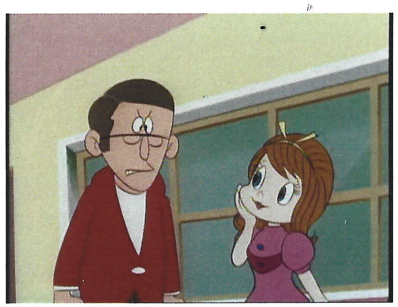
＃22A ボケ田食堂のボケ田くん



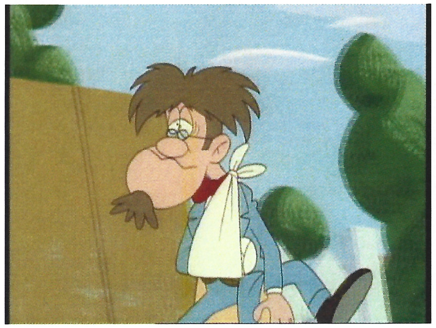
＃41B 蝶研究家・蝶吉



＃25B プロレスファンのよわいくん



＃35B 見栄っ張りのはるおくん



＃6B 発明家エジケン



＃51B のぞき研究家のエッチ田

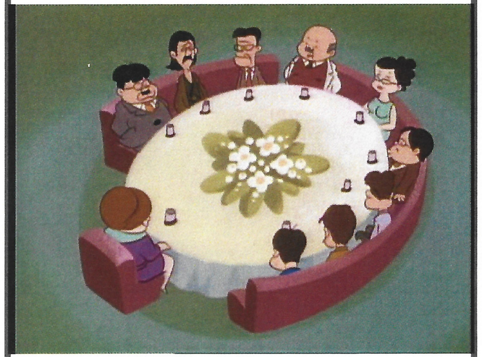
【キャラクター設定】

豆の木町

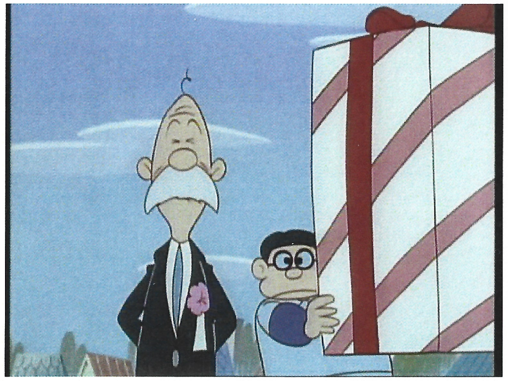
ハクション大魔王の舞台
となる町並み。

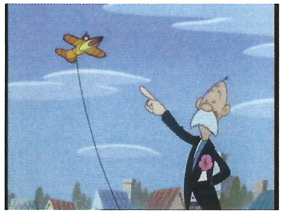


町内会の会合

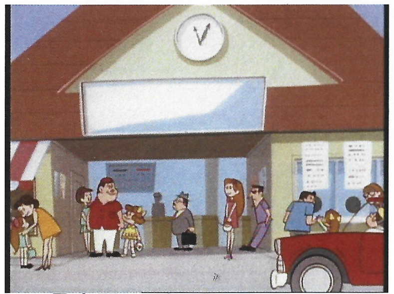


▲＃46(B)では公園に町内のシンボル
が欲しいとなり、ブル公と大魔王の像を
作ることに。





▲＃30(B)に登場の
豆の木町町長とその
職員



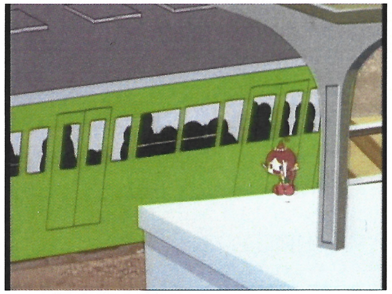
▲最寄駅



▲よわい君が入院している病院



▲電話ボックス



▲最寄駅と電車



▲ブル公が結婚式をあげた教会



▲郵便ポスト

【キャラクター設定】

それからおじさん

＃27から登場の物語に合いの手を入れるキャラクター。サブタイトルのタイトルコールや、の後に「それからどうした」「それからそれから」「コマーシャル」等の台詞をしゃべったりする。

